

CONSOLES

CONSOLES

CE SOIR VOUS IREZ JOUER SAN GOKHU ET SAN PANTALON... QUARF QUARF QUARF!!!

SPÉCIAL
DBZ

MEGA CD II



SUPER NINTENDO



NEO GEO



3DO



ET LES AUTRES

machines du futur : de baston



Jaguar



Fight for Life



Tōshinden

Neo Geo CD

T 6745 - 36 - 32,00 F



Pour la première fois affrontez des hordes de

*Vous en avez assez des petits sprites dis-
séminés sur votre grand écran ?*

*Essayez Legend avec ses grands sprites,
un graphisme somptueux et d'étonnantes
effets spéciaux.*

*Une action palpitante au pays fantastique
de Sellech où le courage et le maniement de
l'épée sont indispensables à la chute des
hordes sauvages, armés de
massues et de hallebardes.*

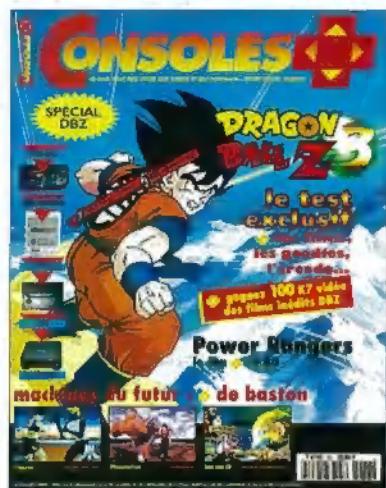


Sony Game Line
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

*sur Super Nintendo,
guerriers moyennageux!*



*2,19F 1h minute ©1993 Arcade Zone Ltd. © 1993 SoftGold GMbH. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and GameBoy are trademarks of Nintendo Ltd.



Nous couverture : Dragon Ball Z™
© Bird Studio/Shueisha/Toei Animation 1990
Licence MMP.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS	
	liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT (NEO GEO)	129
ALIEN VS PREDATOR (JAGUAR)	112
BARKLEY SHUT UP AND JAM (SNIN)	119
BREATH OF FIRE (SNES)	141
BRETT HULL HOCKEY (SNIN)	111
BRUTAL - PAWS OF FURY (MCD)	144
BUBSY 2 (MD)	10
BURNING SOLDIER (3DO)	140
DRACULA UNLEASHED (MCD)	147
DRAGON BALL Z 3 (SFC)	81
DUCK TALES 2 (GB)	152
DYNAMITE HEADDY (MD)	12
E1 POLE POSITION 2 (SNIN)	10
FATAL FURY SPECIAL (SFC)	10
MEGAMAN V (SGB)	15
MISTER NUTZ (MD)	9
MORPH (SNIN)	13
POWER RANGERS (SNIN)	13
PROBOTECTOR 2 (GB)	150
ROAD RASH (3DO)	148
RONIC TRIPLE TROUBLE (GG)	151
SPARKSTER (MD)	121
SPARKSTER (SNIN)	92
THE REN AND STIMPY SHOW (SNIN)	129
URBAN STRIKE (MD)	95
ZERO TOLERANCE (MD)	118

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

- LES MAGASINS : A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCI, NEW TECH CITY ET SAMOURAÏ GAMES
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS : FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN.

CONCOURS -Stop- CONCOURS -Stop-

- Avec AK Video, DMPF, et Consoles+, gagnez 100 cassettes vidéo des films inédits de "Dragon Ball Z" (page 84).

GRATUIT DANS CONSOLES +

ATTENTION! Si vous n'avez pas les photos de Banana San et d'Alain Huyghues-Lacour dans le plus simple appareil, VOTRE NUMÉRO EST UN FAUX! Courez en acheter un autre!

PREVIEWS JAPONAISES

8

Toujours plus d'infos sur les futurs jeux, avec Ridge Racer sur PS-X, Samuraï Shodown II sur Neo Geo et tous les hits de demain.

L'ABC DE L'ECTS

44

A.H.L., Banana et Spy n'ont pu résister au plaisir de vous dévoiler les dessous de l'ECTS de Londres. Parcours avec chauffeurs, pliiize...



Pour une fois, L'ECTS de Londres présentait quelques produits intéressants. Sega dévoilait les jeux MD 32, Sony la Playstation, et les éditeurs tiers de nouveaux produits alléchants. Reportage p. 44.

TIPS ET BIDOUILLAGES

56

L'essence même du jeu... La triche! Switch est passé maître dans ce domaine, et il en fait profiter tout le monde...

NEWS ET INFOS

64

Beaucoup de jeux... Un programmeur remarquable... Une salle de jeu entièrement consacrée à Sega. Tout sur tout!

PREVIEWS

70

Noël s'annonce rudement chargé... Nos previews en témoignent.

DRAGON BALL Z: LA TOTALE!

78

Que valent les nouvelles K7 vidéo de DBZ? Que donnent les jeux d'arcade à l'effigie de ces guerriers nippons? Le Panda vous répond...

les tests les plus complets de toute la presse ludique

DES MÉGA-HITS SUR CONSOLES 16 BITS !

DBZ 3 (SFC), Urban Strike (MD), Sparkster (SNIN et MD), Bubsy II (MD), F1 Pole Position II (SNIN). Nous sommes gâtés...



Kaneda et Banane géniale n'ont pu résister au plaisir de tester la version import de Dragon Ball Z 3. Veuillez le résultat p. 86.

86

POWER RANGERS: LA BD

Le début de leurs aventures dans Consoles+!
Suite au prochain numéro...

LES SIRÈNES DE CD+

Serez-vous assez fort pour résister à l'appel du CD?

GAME BOY OU SUPER GAME BOY? LA EST LA QUESTION...

On va faire les choses simplement! Quand l'on dit qu'un jeu est "Super Game Boy", IL FONCTIONNE QUAND MEME sur votre Game Boy. Il est simplement coloré automatiquement pour la SGB. Capito?

131

141

150

158

160

165

166

170

SPEEDY GONZATEST

In-cre-di-ble! En deux pages, Speedy a réussi à vous tester dix jeux. Les testeurs n'ont qu'à en prendre de la graine...

LE COURRIER DE BOMBOY

Problèmes de cœur, d'argent, votre troll vous trompe avec votre meilleur ami(e)... N'Gourou Bomboy s'occupe de vous....

ZE KILLER

Quand Ze Killer se prend pour Sherlock...

LES PETITES ANNONCES

Vends Killer bon état. Gentil, calme, et pas lourd du tout.

SYSTÈME DE NOTATION

La page qui explique le mode de notation dans votre magazine préféré.

"Cher tous et toutes,
Alors que Noël approche, avec son cortège de nouveautés en tout genre et que l'on croit déjà entendre le doux bruissement des sabots d'hél... Oups! pardon, des rennes sur les étendues neigeuses d'un blanc immaculé, que le débonnaire barbu au rouge manteau empile déjà dans sa hotte une montagne de cartouches, et que les plus impatients d'entre vous ne cessent de jeter des regards avides sur la cheminée... Chblong! Zzzzzzz..."



"Scuze, Alain... mais y'a urgence! Je viens d'apprendre comment casser du perso caché dans MK II. On causera du Père Noël plus tard, place au Père Fouettard!"

JOUER CONTRE LES PERSONNAGES CACHÉS

Ces planqués sont trois et les décors changent quand vous les débusquez.

POUR AFFRONTER NOOB SAIBOT: gagnez 25 matchs d'affilée ("WIN 25"), et votre prochain adversaire sera "l'ombre"... de la mort!

POUR AFFRONTER JADE: en mode 1 joueur, remportez le match contre l'adversaire sous le "?" du plan de bataille, sans utiliser de coup de poing Haut ou Bas, ni même de coup de pied Haut.

POUR AFFRONTER SMOKE: en mode 2 joueurs, dans le niveau du portail, appuyez sur Block et Bas simultanément pendant que le mot "TOASTY" apparaît.

AUTRES TIPS

POUR MODIFIER LE JEU

Sur SNIN: à l'écran Start/Option, pressez L et R. Tout en gardant enfoncés ces boutons, appuyez sur Start. Une petite surprise qu'il faut savourer à deux!

Sur MD: quand le menu apparaît sur le logo du dragon, laissez le curseur sur "Done" et accomplitsez la manip' suivante: Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite. Surprise!

P.S. POUR LES GNARES QU'ARRETTENT PAS DE TÉLÉPHONER PARCE QU'ILS N'ARRIVENT PAS À FAIRE LES BABALITÉS OU LES FRIENDSHIPS: il ne faut pas appuyer sur coup de poing Haut ou Bas pendant le dernier round de combat.

EDITO

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

ATTENTION, La hot-line de C+ est ouverte tous les mercredis de 13 h 30 à 17 h 30 et les vendredis de 17 heures à 19 h 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, et vous réserve une petite surprise pour le mois prochain...

10 secondes pour lire...

15

villes
à délivrer



monstres
à éliminer

12

sorts magiques
à maîtriser



lieux
à explorer



armes
à manier

...l'éternité pour y jouer.

SECRET OF MANA



Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"



Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.

SUPER NINTENDO[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)



Mon aventure commence au moment où j'étais tranquillement installé devant une borne d'arcade, dans une salle de Tokyo, en train de faire une petite partie d'un nouveau jeu. Il s'agissait de la nouvelle version de Goketsudji Itchizoku, un jeu de combat d'Atlas à la sauce SF II, qui était sorti environ un an auparavant. Je ne sais pas si le sushi que j'avais avalé n'était pas très frais et qu'il avait du mal à passer, ou



Keith dispose d'un coup de pied sauté quasiment imparable.

bien si le concept du jeu (éclater l'adversaire!) n'était pas suffisamment subtil pour moi, toujours est-il que j'enchaînais gamelles sur mauvais scores! J'allais jeter l'éponge et passer à un truc davantage dans mes cordes, genre simulation virtuelle de poissons rouges dans un aquarium, quand un bruit bizarre attira mon attention.



Reiji est en train de finir Buffalo d'un uppercut magistral.

Gôketsudji itchizoku

ATLUS/SFC-MD



Annie envoie son attaque faucon sur Angela.



L'attaque spéciale en forme de taureau de Buffalo a été évitée par Reiji, qui contre-attaque avec son super coup de pied.

MIRACLE À TOKYO!

Il s'agissait d'une voix qui semblait sortir de la fente où l'on jette (par la fenêtre) les pièces de monnaie. Bien qu'il ne soit pas très ordinaire d'entendre des voix sortir d'une machine d'arcade (à part, peut-être, dans les salles d'arcade de Lourdes!), ce qui me surprit le plus, c'est que cette petite voix, en japonais, m'insultait! Elle me traitait de "daikon" pourri (sorte de radis géant japonais), dé rescapé d'Hiroshima (sic)! Elle disait que ce n'était pas possible de jouer aussi mal, que je devais certainement le faire exprès pour l'énerver! Elle mettait en doute mes capacités intellectuelles et celles de mes géniteurs au passage, se demandant si l'épreuve dans laquelle j'avais dû être fécondé n'était pas comme moi, fêlée! Puis j'entendis un grincement, et une petite porte s'ouvrit sur le côté du coin-up. Il en sortit une petite vieille, toute ridée, qui, tout en continuant à maugréer, me mit un coup de boule! Puis elle m'agrippa par la manche et m'attira dans la machine.



Saizo le ninja exécute des roulés-boulés mortels.

TATIE OTANE SE PRÉSENTE

Tatie Danielle! Pas de doute, c'était Tatie Danielle en version nippone! Petite, toute fripée dans son kimono, le chignon haut sur le crâne et l'air mauvais, elle ressemblait à une Tatie Danielle dopée aux anabolisants. Elle déclara s'appeler Otane, et me fit une démonstration, à mon corps défendant, de ses capaci-



Très classiquement, voici la carte des zones de combat.



La cartouche contient même une option Karaké!

MOI CONTRE MOI



Il est bien sûr possible de jouer à deux et de choisir le même personnage.



Et un coup spécial... de fouet!

TATIE DANIELLE ET SES SEPT PETITS CAMARADES!

- La Tatie Danielle nippone, ou plutôt Otane comme l'ont baptisée les programmeurs d'Atlas, est le combattant le plus fameux du jeu. Capable de se transformer en une donzelle, passant ainsi de 78 ans à 10 ans, elle a pratiqué les arts martiaux toute sa vie. Son coup spécial: projeter son dentier sur l'adversaire!
- Angela vient d'Italie. Cette maîtresse femme manie le fouet d'une façon redoutable grâce à l'allonge qu'il lui procure.
- Reiji est un karatéka, ceinture noire troisième dan, qui ne vit que pour son art. Ses coups de pied ultrarapides et sa faculté d'envoyer une sorte de poing d'énergie en font un combattant hors pair.
- Shizo est un ninja, un vrai, un tatoué, avec katana et manuel de ninjutsu en dix leçons.
- Annie est anglaise. Elle n'a que 21 ans et son attaque spéciale consiste à projeter un faucon "virtuel".
- Keith est un spécialiste américain du combat de rue, qui ne dédaigne pas de temps à autre se servir d'une arme à feu.
- Thin Nen est un moine bouddhiste chinois. Expert en kung-fu, il est aussi brutal que rapide.
- Buffalo est un Indien américain. Il se bat tout en force, et dispose d'une attaque spéciale en forme de taureau.

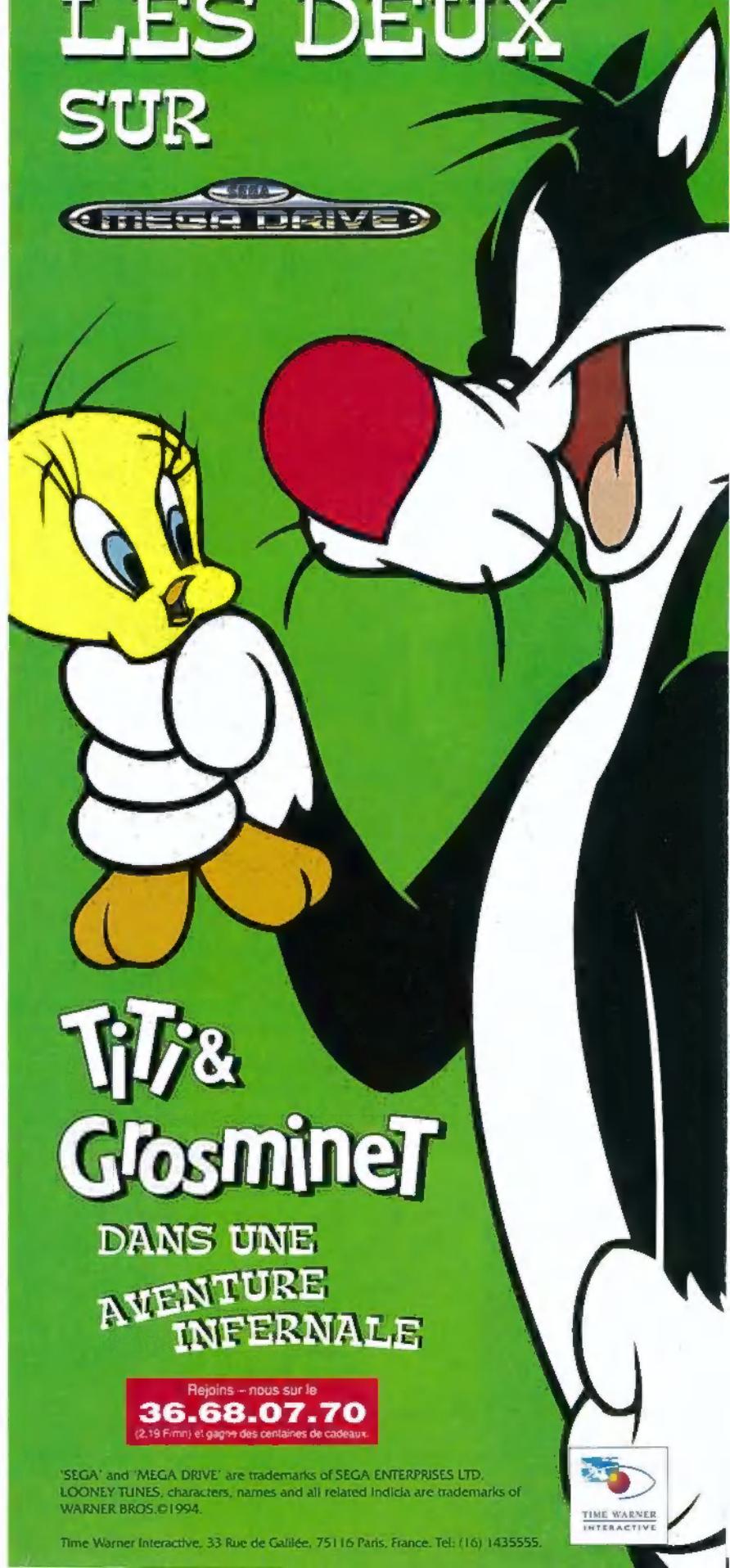
PLAYER SELECT



Choisissez votre personnage.

ATTRAPES-NOUS TOUS LES DEUX SUR

SEGA
MEGA DRIVE



TiTi & GrosmineT

DANS UNE
AVENTURE
INFERNALE

Rejoins-nous sur le

36.68.07.70

(2,19 F/min) et gagne des centaines de cadeaux.

'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of
WARNER BROS. ©1994.

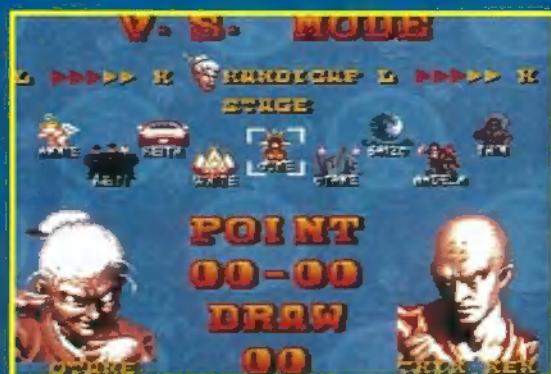
Time Warner Interactive, 33 Rue de Galilée, 75116 Paris, France. Tel: (16) 1435555.



LE JAPON EN DIRECT

REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPOR

TATIE DANIELLE



Otane, la Tatie Danielle nippone, est la combattante la plus redoutée.



Hargneuse au corps à corps, Otane se rue sur vous et vous agrippe tout en vous mordant.



Elle peut aussi matérialiser une figure effrayante devant son adversaire.



La même scène en version SFC.



En jeune fille, Otane envoie un cœur brûlant...



... qui enflamme son opposant!

MEGADRIVE ET SUPER FAMICOM

Les deux versions sont graphiquement très proches. Evidemment, la version SFC est légèrement supérieure grâce à sa palette de couleurs plus importante. Pour les différencier, pas de problèmes: la version SFC a une jauge jaune alors que la version MD utilise du blanc.



La version MD est un peu moins colorée que sa concurrente sur SFC.

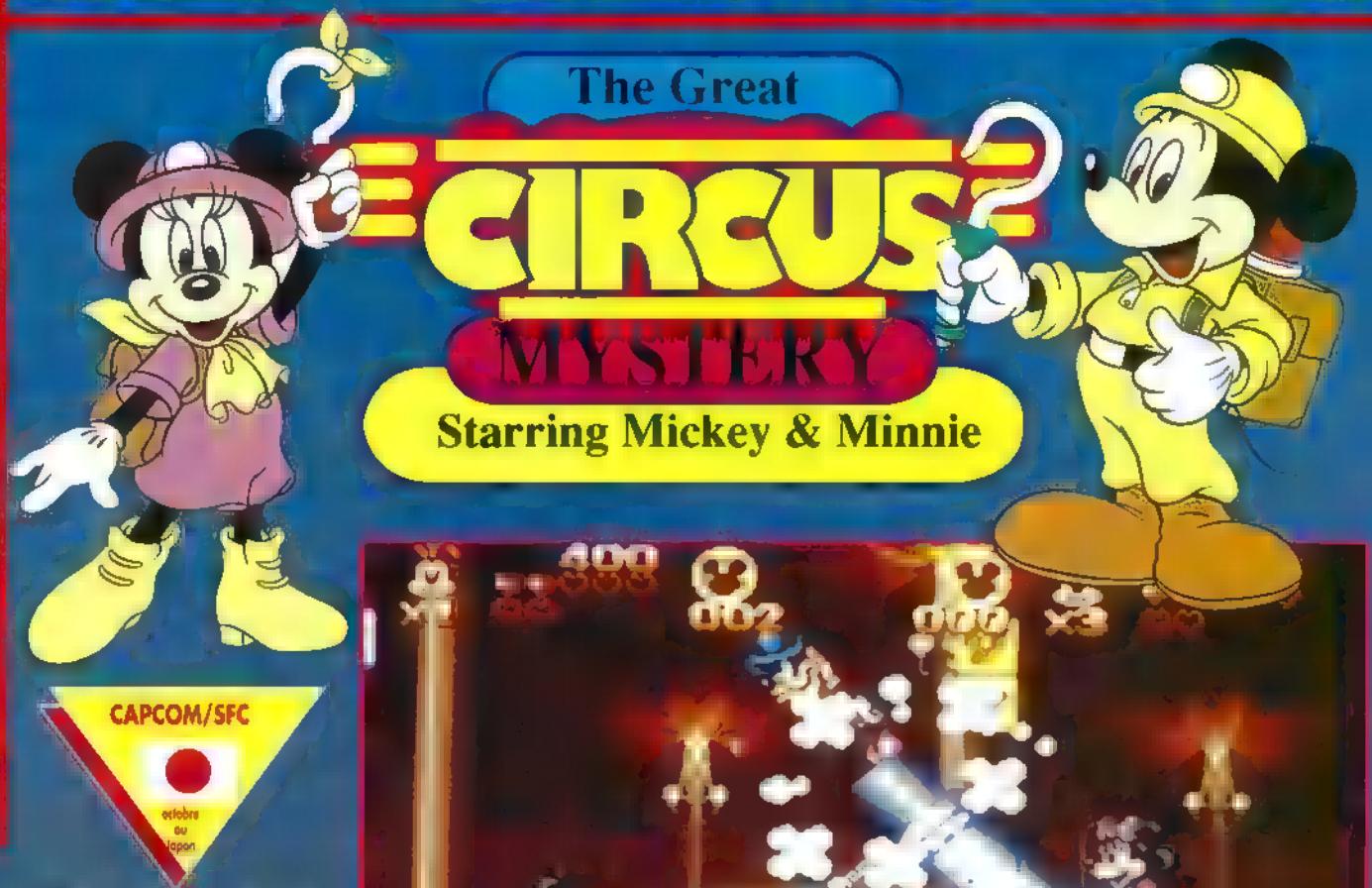


La jauge de la version SFC est remplie de jaune.



Sortie officielle le 17 octobre 1994

LE JAPON EN DIRECT



The Great Circus Mystery est le deuxième jeu Capcom sur SFC à mettre en scène Mickey. Principale innovation: le héros aux grandes oreilles n'est plus seul! Minnie, sa compagne, peut se joindre à lui pour l'aider à parcourir les sept niveaux que comporte la cartouche. Mickey et Minnie, invités à assister à la représentation d'un cirque, s'aperçoivent que quelque chose ne tourne pas rond. En enquêtant sur la raison qui a plongé le cirque et ses artistes dans un tel chaos, vous allez poursuivre votre mission à travers une série de lieux variés: forêt, château hanté, grotte inondée, neiges éternelles... avant d'arriver jusqu'à l'ultime fauteur de troubles!

Le principe du jeu est similaire à l'épisode précédent: une série de déguisements permet aux deux souris d'acquérir de nouvelles aptitudes, pouvoir ainsi franchir des passages délicats. Quatre vêtements différents seront découverts au fur et à mesure de votre progression, il est possible d'en changer à n'importe quel moment de la partie. Si vous aimez les jeux de plates-formes classiques mais bien lâchés, le sourire de crétin congénital qui flotte en permanence sur les lèvres libidineuses de Mickey ne vous tape pas sur le système, si les jeux où tout le monde a l'air mignon et propre, même les plus retors des boss, ne vous font pas faire de cauchemars, alors mettez trois pièces de dix sous dans le petit cochon rose en attendant que la carte soit disponible!

Les diablotins sortent des boîtes à intervalles réguliers. Prenez garde, ne pas vous retrouver sur leurs trajectoires!



Au cirque, vous pourrez découvrir Pat Hibulaire en homme-canon. Mais ne perdez pas de temps à admirer ses exploits, la route qui vous conduira jusqu'à la fin du jeu est longue!

Sur le chemin du cirque, les premiers troubles se manifestent par des artistes de cirque étrangement agressifs!



Au troisième niveau, un château hanté vous attend. Attention aux tableaux, aux miroirs magiques et autres pièges.



Les décors du jeu, à la mode Disney, sont aussi superbes que ceux de l'épisode précédent ! Grâce aux vêtements (et à leur équipement) que vous portez, vous allez pouvoir concurrencer Tarzan.



En bon jeu de plates-formes, cette cartouche vous obligera à courir et à sauter sans vous laisser une seconde de répit.

DE LA LINGERIE POUR LES SOURIS!

Au cours de ses multiples pérégrinations, la souris récupérera quatre costumes différents. En tenue de Mickey normal (short rouge aux boutons jaunes), la souris peut s'emparer d'un adversaire et le projeter! L'habit d'explorateur vous permet d'escalader un peu n'importe quoi avec corde et crochet, et de glisser le long des lianes ou câbles qui parsèment le jeu. Le costume de Western vous dote d'un cheval de bois et d'un pistolet à bouchon! Quant à la combinaison de travail, elle vous dotera d'un aspirateur bien utile.

Comment RENCONTRER des filles !

36 70 21 07



Comment avoir du succès auprès des filles !

36 70 21 07



Es-tu prêt pour ta première fois ?

36 70 21 07

Comment embrasser

36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES



DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS S. LAISSER DES MESSAGES.

36 70 21 12

Sur le 36 15 CANAL 21

"GAGNEZ"

des magnétoscopes, des CD, des mini-chaines, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...

ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ?

36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?

36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D 0 ?

36 68 21 88

J'AI HONTE

car je ne sais pas danser !

36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites

36 70 21 07

Comment organiser votre premier renard !

36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNOK

36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles

36 70 21 07

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDEPENDANCE !

36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ?

36 70 21 07

BOXPHONE

NOUVEAU

Envie

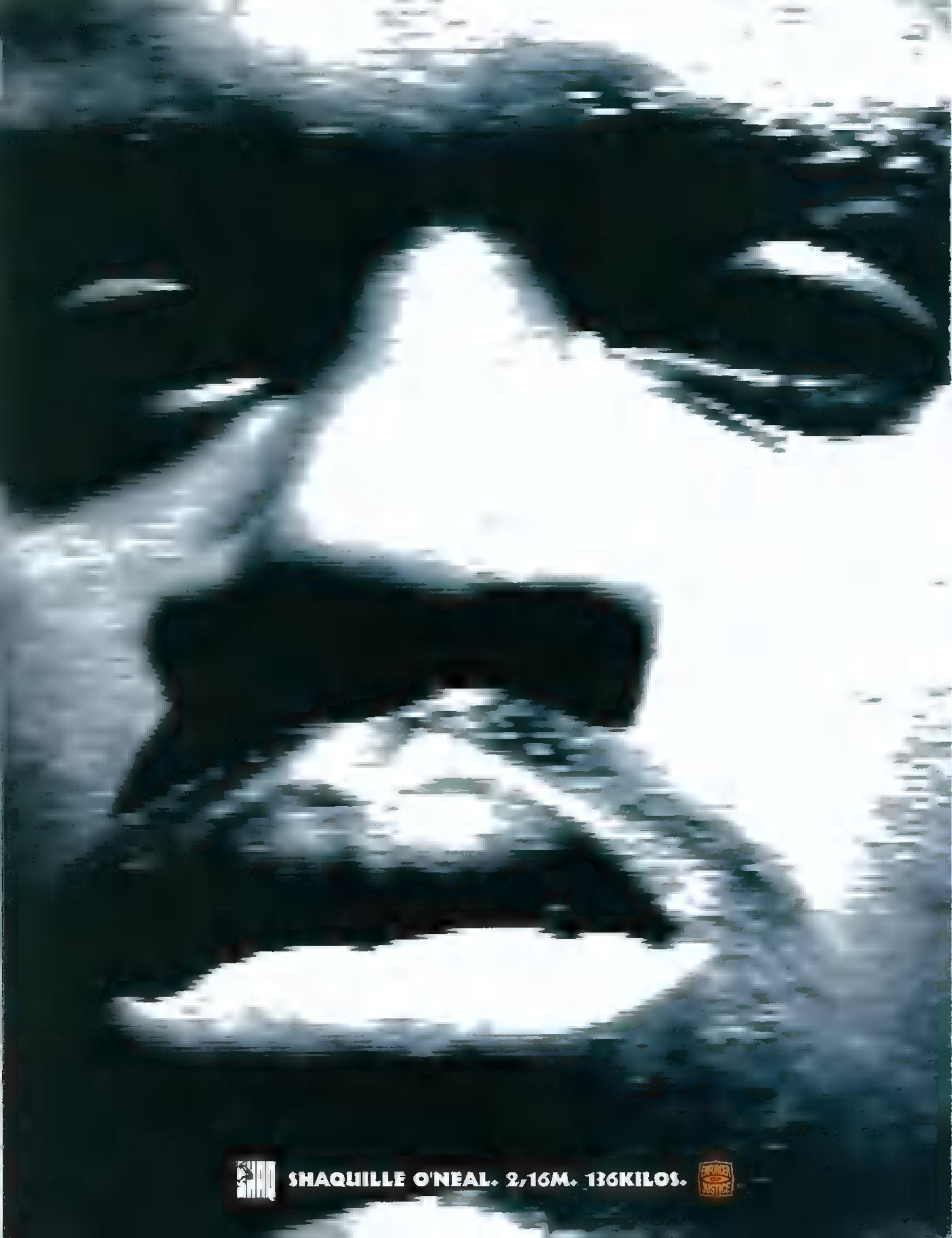
de lui laisser

un message ? Créez

votre répondeur

personnel au

36 68 21 41



SHAQUILLE O'NEAL. 2,16M. 136KILOS.



**ALORS,
VOUS
PENSEZ
ÊTRE À LA
HAUTEUR!**

**VOUS
N'AVEZ PAS
LE CHOIX !**



BIENVENU DANS LE MONDE DU KUNG FU, OÙ LE STYLE DE SHAQ EST ROI. GRÂCE À DELPHINE SOFTWARE, SHAQ MET EN SCÈNE DES ANIMATIONS D'UNE FLUIDITÉ ET D'UN RÉALISME ÉTONNANTS, AINSI QU'UN GROUPE DE COMBATTANTS CRUELS ET INÉDITS. LEURS COUPS SPÉCIAUX, TOUT FAIT STUPÉFIANTS, UTILISENT LA MAGIE, LA MÉTAMORPHOSE, DES ARMES ET LA TÉLÉPORTATION. LES LIEUX DE COMBAT SONT FANTASTIQUES ET SE DÉROULENT SUR PLUSIEURS ÉCRANS. EN MODE HISTOIRE, MENEZ SHAQ AU COMBAT; EN MODE DUEL, BATTEZ-VOUS CONTRE L'ADVERSAIRE DE VOTRE CHOIX, OU CRÉER VOTRE PROPRE TOURNON.



SHAFU

**Delphine Software
INTERNATIONAL**



SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



ELECTRONIC ARTS

© 1994 Delphine Software International Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Shaq Fu est une marque déposée de Shaq Fu Inc. et son logo sont des marques de Delphine Software International Inc. et ses filiales. Super Nintendo Entertainment System est une marque déposée de Nintendo. Megadrive est une marque déposée de Sega-Megadrive Inc. Delphi est une marque déposée de Delphi. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts Inc.

GB Genjin 2

Genjin, l'homme préhistorique à tête de fer et aux mâchoires d'acier, connu également sous le nom de PC Kid sur d'autres formats (Super Famicom, PC Engine et Amiga), nous revient dans un jeu de plates-formes délirant. Dans cet épisode, il part chasse au tyran, en l'occurrence le dinosaure King Tamagodon III.

Pour mener à bien sa mission, il peut se transformer en trois personnages différents chaque fois qu'il s'empare d'un item en forme de cuissot: GB Shokudjin est d'une force herculéenne, GB Tatsudjin dispose de petites ailes sur la tête et est capable d'effectuer des bonds impressionnantes et, enfin, GB Tōdjin a des dons de cambrioleur. Mais même sans ses transformations, nécessaires pour franchir certains passages du jeu, GB Genjin dispose d'avantages convaincants. Les dénivellations, obstacles et autres murailles infranchissables ne freinent pas longtemps sa progression: s'agrippant à l'aide de ses dents, il escalade aussi facilement que Sam avale une pizza! Les mauvaises rencontres ne l'effraient pas davantage, car il a la tête dure et distribue allègrement des coups de boule sur son passage.



A la force de ses dents, GB Genjin escalade les obstacles.



Même les promenades aquatiques ne calment pas les ardeurs de GB Genjin.



Si le décor est dépouillé sur la Game Boy, les boss sont toujours aussi dangereux.



Comme dans les épisodes précédents de la série, cette espèce de hibou à l'air particulièrement crétin vous emmènera directement dans les niveaux-bonus.



Les deux portes munies d'un cadenas ne vous seront accessibles que si vous vous êtes transformé en GB Tōdjin, le passe-muraille.

Notez toutes ces photos ont été prises avec la Super Game Boy.

Sonic Wings 2

Quelques années après le premier épisode, Sonic Wings, un des grands classiques du shoot-them-up sur Neo Geo, est de retour dans un nouvel épisode. Appelé Aero Fighters 2 aux Etats-Unis et en Europe, il n'offre pas de grandes nouveautés par rapport à son prédecesseur. Comme dans ce dernier, il vous faut choisir un pilote puis un jet. Les choix sont variés puisqu'il vous est proposé pour mettre aux commandes de votre jet une quantité de candidats, du fringant lieutenant au cyborg, en passant par une adolescente ou même un dauphin mutant!

Une fois l'appareil et le pilote sélectionnés, il ne vous reste que la routine shoot-them-uppe : "napalmer" les défenses au sol, "missiliser" les avions adverses, "atomiser" les énormes boss de fin de niveau! La destruction des défenses adverses et l'anéantissement de ses appareils vous rapportent des points et surtout, libèrent des items qui vous permettent d'accroître votre force de frappe. Est-il besoin de le préciser ? deux, plaisir est double!



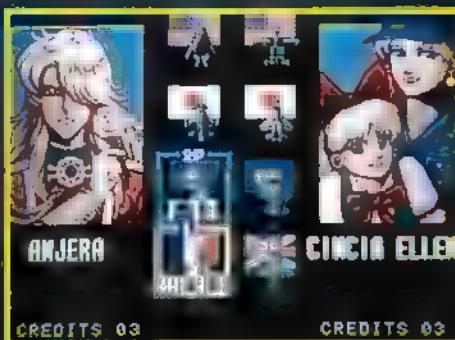
Si les sprites de Sonic Wings ne sont pas énormes (parties les boss!), en revanche tous les milliers de secondes trois bonus sont à collecter; deux items augmenteront votre puissance... feu, troisième vous sera particulièrement utile pour les combats à fin de niveau... vous parvenez jusqu'à là, nyark! nyark! nyark!



Avec une telle puissance de feu, vous allez purger le coin sans trop de problèmes.

ÇA PLANE POUR VOUS!

Les avions sont au nombre de huit et plutôt modernes. Il est ainsi possible de mener votre mission, sous les couleurs américaines, à bord d'un F-117 furtif ou bien d'un A-10. Mais vous pourrez également le faire sous les couleurs japonaises avec un F15 ou un FS-X. Sous l'étendard des Nations unies vous volerez en YF-23 soviétique ou avec un F-14 américain. Enfin, France et la Grande-Bretagne sont respectivement représentées avec le Rafale et l'Eurofighter.



Pour la France, c'est le Rafale qui est à l'honneur!



STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez,
vendez,
achetez vos
jeux d'occasion
de 30 à 70 %
moins chers que
les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30
DISPONIBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

SUPER NINTENDO

NEUF
Mortal Kombat 2 499 F
Le livre de la Jungle 449 F
Secret of Mana TEL
Street Racer TEL
Legend TEL
Super Game Boy (FR) 499 F

SUPER NES

NEUF
Bomberman 2 499 F
Brain Lord 549 F
Illusion of Gaia 549 F
Vortex TEL
World Heroes 2 549 F
Lemmings 2 549 F
Pocky & Rocky 2 499 F

SUPER FAMICOM

NEUF
Dragon Ball Z 4 599 F
Samurai Spirit 599 F
Fatal Fury Special 599 F
Nos Feratu TEL

MEGADRIVE

NEUF
Urban Strike 449 F
NHL Hockey 95 449 F
Shining Force 2 TEL
Jurassic Park 2 499 F
Megaman, Willy Wars 499 F
Bomberman TEL

NEO GEO

NEUF
Rero Fighter 2 1498 F
Agressor of Dark Kombat 1498 F

CONSOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

NOUVELLE CONSOLE NEO CD et JEUX NEO GEO CD DISPONIBLES
K7 DBZ Française, 148 F l'une et 500 F les 4 (version 1/2/3/4)

Pour l'achat d'un jeu d'occasion SNIN, SNES, SFC, MD ou NEO GEO = 10 % DE REMISE
Egalement disponibles jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles.

BON DE COMMANDE à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison
48h chrono

PRIX	Nom	Prénom
		Adresse
		CP	/ / / / /
		Ville	Tél
		Règlement : o Chèque Signature :	
		■ Mandat-Lettre	
		■ CB	

LE JAPON EN DIRECT

LE JAPON EN DIRECT

HAGANE



Tres inspiré des légendes japonaises, Hagane = "acier" en japonais - baigne dans une atmosphère qui mêle tradition et science-fiction. Si le héros de ce beat-them-all ressemble bien à un samourai, ses adversaires à des ninjas, des monstres ou des créatures issues directement du bestiaire bouddhisto-shintoïste, c'est cependant un cyborg, à l'armure de métal, de même que ses opposants. Incarnant le Bien en lutte contre les forces du Mal, vous allez purger votre monde des créatures cybémétiques maléfiques qui le ravagent. Pour cela, vous bénéficiez des quatre armes classiques des ninjas: bombes, katana, shurikens et kusari (une chaîne lestée d'un poids à son extrémité). L'utilisation de chaque arme est limitée, et il vous faudra la remplacer ou reconstruire vos stocks au cours de votre balade, à l'avantage d'items qui se matérialiseront à la place du corps de vos ennemis tués. Vous pourrez en outre augmenter vos barres de vie et les remplir ou accroître le temps qui vous est imparti pour votre mission.

HUDSON/SFC



Chaque niveau comprend des boss intermédiaires, comme celui-ci, et un vrai boss, du style gros balèze armé jusqu'aux dents qui se transforme trois fois avant de rendre l'âme. Au boulot!

HUDSON LANCE UN RED!

Red est le nom d'un studio de développement qui a conçu un certain nombre de petites merveilles pour le compte de Hudson Soft. Spécialisé dans les jeux d'action, shoot-them-up et jeux de plates-formes délirants, Red a d'abord sévi sur la PC Engine, machine de prédilection de Hudson - par ailleurs concepteur des coprocesseurs spécialisés -, puis s'est mis à la Game Boy et la Super Famicom. Parmi les succès de Red, on peut souligner la série des PC Kid ou encore Gunhead et autres Final Soldier. Tout comme Renegade en Angleterre ou Cryo en France, Red est l'un des rares studios de développement nippons "relativement" indépendants, statut qui semble lui conférer dynamisme et créativité!



De la bastion "cybermipponne"



Cette attaque spéciale a le mérite de faire de la place rapidement. Attention, il ne faut pas en abuser!



Ce niveau a carrément l'allure d'un mini shoot-them-up. Assis confortablement dans votre scooter de l'espace, vous allez blaster l'ennemi.



Les rencontres avec les boss de fin de niveau ne seront pas des parties de plaisir, surtout quand vous en affronerez deux pour le prix d'un!

DRAGON

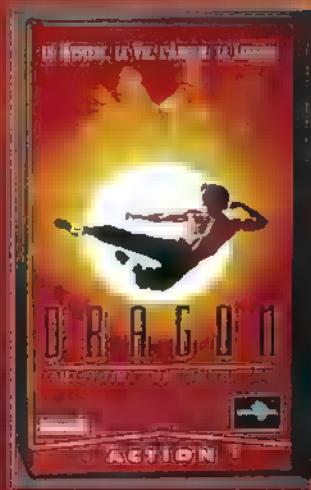
LA VIE DE BRUCE LEE

Virgin



Dragon retrace 12 années mouvementées de la vie de Bruce Lee, le maître incontesté des arts martiaux. Dans Dragon, vous incarnez Bruce Lee en personne. Vous devez collecter une multitude d'objets, vous disposez de 35 coups dévastateurs dont de nombreux coups secrets à découvrir, pour affronter 12 adversaires redoutables. Parmi eux, on retrouve bien sûr les célèbres Sun Brothers, Fan Fighter et le Phantom qui hanta la vie de Bruce Lee jusqu'à sa mort. Trois adversaires peuvent s'affronter. Vous jouez seul contre 2 ou à 2 contre 1 grâce au Multi Tap, avec 3 styles de combats différents: Mantis, Fighter et Nunchaku.

ÉGALEMENT DISPONIBLE EN K7 VIDEO



36.15
UNIVERSAL VIDEO

UNIVERSAL

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615
VIRGIN GAMES

DISPONIBLES ÉGALEMENT SUR GAME GEAR ET MASTERSYSTEM

Dragon The Bruce Lee Story™ © 1994 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are Trademarks of Nintendo.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT 233 RUE DE LA CROIX NIVERT 75015 PARIS

Tama

Tengen, ou plus exactement Time Warner Interactive Japan, est l'un des rares éditeurs japonais, hormis Sega, à commercialiser un jeu Saturn dès cette année. Tama ("boule" "balle" en japonais) est adapté directement d'un jeu d'arcade, Maple Madness, qui se pratiquait avec un track-ball et fait le bonheur des aficionados voilà quelques années-lumière cela. Un plateau flotte au centre de l'écran. Sur celui-ci se trouve un labyrinthe. En manœuvrant le plateau selon les deux axes, vous devez mener votre balle à travers le labyrinthe pour l'en faire sortir. Chaque nouveau plateau correspond à un nouveau niveau, et à un nouvel univers (forêt, plaine, glacier, cimetière...). Vous pouvez déplacer, incliner et faire tourner (jusqu'à 360° de rotation!) votre labyrinthe, afin de diriger votre balle.

Cela paraît simple, surtout quand on vous aura dit qu'il n'y a pas d'ennemis. Détrompez-vous! Si les Pas-beaux brillent bien par leur absence, pièges et obstacles sont en revanche légion. De plus, le temps vous est compté.

MAIS OUI, MON BRAVE MONSIEUR, CA BOUGE!

Non seulement vous pouvez imprimer des rotations à votre machin-labyrintruc dans tous les sens, mais en plus vous pouvez opérer des zooms-de-la-môôôôt! Cooool!



Tengen commercialisera ce jeu également pour Playstation.



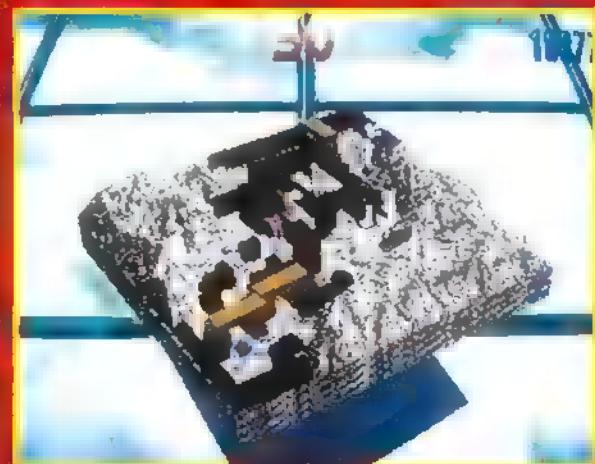
petit drapeau à damier et blanc est votre ultime... ne quittez pas vos yeux et lancez



3D et placage de texture "en-veux-tu-en-voilà". A quand une version Game Gear?

L'HISTOIRE DE LA BOULE

Attention! scénario nippon, si même moyennement "pon"! Les boules vivent en paix dans le "monde des boules". Mais une machine décida un jour de créer un esprit du Mal. Celui-ci s'empara de quelques boules et, depuis, les bonnes boules doivent concurrencer en permanence les mauvaises. Si vous ne réussissez pas à faire traverser la balle dans le temps imparti, elle deviendra une balle malfaisante! Tout ceci est censé inspirer crainte et effroi aux petits Japonais, et le motiver pour bien travailler l'école. Personnellement, je ne suis pas persuadé que la crainte de devenir une "balle malfaisante" soit le genre d'argument adéquat sous nos contrées pour discipliner nos chères têtes blondes. Enfin...





ZI ONLI OUANE!

La commercialisation de 19 jeux est prévue pour la Saturn durant les mois de novembre et de décembre. Sega en réalisera 15, Tengen 2, et SunSoft, 2! A titre de comparaison, le roi du walkman, j'ai nommé Sony, commercialisera 21 jeux, mais par le biais de 14 éditeurs différents, tels que SCE (Sony Computer Entertainment) n'en lancera que 5 sur le marché!

A première vue, il semblerait que les éditeurs nippons préfèrent largement développer sur la PS-X que sur la Saturn. Pour expliquer ce choix, on peut avancer des raisons politiques (les conditions de développement et le contrôle de Sega sont assez contraignants pour les développeurs, surtout pour ceux qui disposent de petites structures), commerciales (au Japon, à part l'arcade, les consoles Sega sont aussi populaires que les esquimaux au pôle Nord), avance technologique de la PS-X par rapport à la Saturn... pour le moment, il est encore trop tôt pour dire!

Comment peut-on expliquer que Tengen soit le seul éditeur japonais, hormis Sega, à proposer des jeux dans les deux mois à venir, période cruciale pour le lancement de la Saturn? Une chose est sûre, les capacités de l'équipe de développement de Tengen y sont certainement pour beaucoup. De plus, on murmure que Tengen aurait accepté de participer à la conversion sur Saturn du jeu de course de voitures vedette chez Sega.

Répartition des jeux à sortir d'ici à décembre



GOODIES (Prix par unité)

K7 VERSION ORIGINALE DBZ vol. 1 à 12	129
K7 VERSION FRANÇAISE DBZ vol. 1 à 4	139
K7 VERSION ORIGINALE RETOUR DE BROLY	229
K7 SOUTIEN EN TOUS RECORD DE LODOSSE WAR	149
MANGA DBZ NOIR ET BLANC n° 11 à 38	15
MANGA DBZ COULEUR n° 1 à 11	70
FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION vol. 1 à 10	99

SUPER NES

BLACK THORNE	499
BRAIN FORD	449
BREATH OF FIRE	449
DONKEY KONG COUNTRY/Disp. juillet	499
ILLUSION OF GAIA	499
SCATTER SHOTOUT	449
STUNT RACE FX	439
SUPER STREET FIGHTER 2	489

SUPER FAMICOM

DEMON'S QUEST	639
DRAGON BALL Z	569
FATAL FURY SPECIAL	449
NOSFERATU	639
SAMURAI SHODOWN	589
SPARKSTER	639
TINY TOON SPORT	589

SUPER NINTENDO

ADAPTATEUR JEUX US/JP	99
ACRAISER 2	529
BEAUTY AND BEAST	499
DRAGON	429
FIFA SUCER	399
FI POLE POSITION 2	539
LEGEND	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	429
MORTAL KOMBAT 2	459
NBA SHOWTIME	499
PEPSI MANIA	429
RISE OF THE ROBOTS	499
SECRET OF MANA	549
SUPER METROID	449

MEGADRIVE

ADAPTATEUR JEUX US/JP	99
DRAGON	499
KRUDAN AVENGER	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399
MORTAL KOMBAT 2	449
SHINING FORCE 2	499
SONIC ET KNuckles	499
SUPER STREET FIGHTER 2	489
URBAN STRIKE	199

Catalogue des Goodies (mangas, cartes postales...) avec 2 ram-cards DBZ en cadeau contre 10 F et une enveloppe timbrée.

GAMES MASTER

Les grands hits à petits prix

Vente par correspondance uniquement

GAMES MASTER • 10, grande rue - 91260 JUVISY sur ORGE - 69 84 79 34

C-36

Désignation	Prix
Port (30 F/article + 10 F/article suppl.)	
Total à payer	

Chèque

Mandat-lettre

Carte bleue

N° _____

Expire fin : ____/____

Signature : _____

NOM : _____ Prénom : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____ TÉL. : _____

HAMLET

Hamlet sera un des premiers jeux disponibles pour la Playstation. A la différence beaucoup d'autres, celui-ci ne tirera pas parti d'un des points forts du PS-X: l'animation 3D. Présenté au Japon comme un jeu de rôles, il s'apparente en fait à ce que nous appelons en Occident un jeu d'aventure. Les graphismes sont très proches de ce que l'on peut voir dans les animés nippons. L'action se déroule à bord de l'Hamlet, un vaisseau spatial autant que spécial. Cinq personnages vont l'arpenter pour essayer de résoudre l'éénigme, notamment de définir le rôle exact du pilote du A-Max Cleaner, un autre vaisseau. Il est prévu que l'aventure se déroule en "temps réel". Les décisions prises par le joueur devraient influencer le comportement des autres acteurs et le déroulement du jeu, rendant l'aventure plus dynamique et plus intéressante.



Les trois personnages principaux. Vous les suivrez tout le long de l'aventure.



Vous avez l'impression de voir une V(O) Animation Video sur votre lecteur de LD, et non pas un jeu sur console? C'est normal, c'est exactement ce que recherchaient les auteurs du jeu!



Hamlet sur PS-X paraît comparable à Fantasy Soldier sur la FX de NEC.

LE FANTÔME DE SHAKESPEARE RÔDE DANS LES BEAUX ROBOTS

Un jeu japonais qui se déroule dans l'espace sans robot, c'est inconcevable. Panther Software, conscient de la chose, n'a pas manqué à ses devoirs! On a donc droit au Gundam de service. Il est fort comme un taureau, beau comme un camion neuf. Il est équipé de missiles, de lasers, de fulguro-poings, de rayons de la mort et de l'horaire des marées de Brieuc-sur-Mer. Bref, à totale!



Le jeu bénéficie de changements d'angle et d'effets spéciaux à rendre jaloux George Lucas. Ici, par exemple, en arrivant dans le hangar, lorsque vous découvrez le robot géant, la "caméra" descend lentement de la tête aux pieds, renforçant l'impression de gigantisme.



Des décors à renvoyer les jeux 16 bits au statut d'antiquités. Admirez les reflets sur le sol!



Le vaisseau est le théâtre de luttes intenses et conflits d'intérêt.



Sailor Moon

LES FILLES NE SE LAISSENT PAS FAIRE

Sailor Moon et sa bande sont prêtes à tout pour débarrasser la planète des monstres venus nous prendre notre énergie ! Retrouve les vite sur Super Nintendo ! Avec Sailor Moon les filles bastonnent dur !



gratuit !

Dans chaque
cartouche de
jeu, un paquet
de 10 cartes
de collection
à vous de jouer !

LE JAPON EN DIRECT

REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE

The King of Fighters'94 (KoF'94) est, d'après SNK, l'ultime jeu de combat. Celui pour lequel la jeunesse dépravée (une jeunesse sérieuse consciente de ses responsabilités est forcément dépravée de nos jours!) va dépenser des fortunes en pièces sonnantes et trébuchantes, pour jouer jour et nuit en oubliant même de s'alimenter en caramel mou, obsédée par sa seule passion. Le concurrent toujours, Super Street Fighter II X Mega Turbo Special, son cousin, Mortal Kombat II, sont censés ne pouvoir résister à KoF'94, qui offrirait des options et des possibilités à ce point superbes qu'il les renverrait au cimetière des jeux pour gamins attardés!

Chaque partie compte

Pour accomplir cet ambitieux projet, SNK a mis le paquet! Tout d'abord, il ne s'agit plus d'affronter trois péquenauds les uns après les autres, afin d'arriver au méga (plaies et boss). Les castagniers de KoF'94 sont au nombre de vingt-quatre, repartis en huit équipes! Adieu, SF II et ses seize guignols! Au revoir MK II et ses quinze clowns! Pour passer à une nouvelle équipe, vous devez battre chacun de ses trois membres. Chaque équipe possède des combattants aux techniques différentes que vous ne pouvez espérer aplatis en vous contentant de reproduire les mêmes coups pour chacun d'entre eux. Pour les battre, il vous faudra maîtriser parfaitement vos personnages, afin de varier les attaques, les esquives et les blocages au maximum.

ON ARCADE



LEONINE DE KIM
Kim, Tchang et Choi.

LES SOLDATS
ENRAGES
Jeidern, Ralph et Clark.

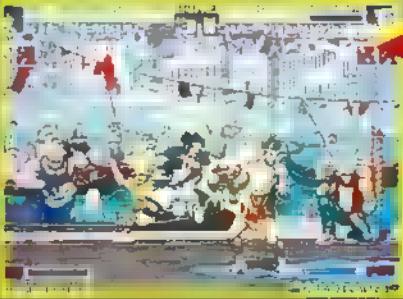
LES CHALLENGERS
Kyo, Benimaru et Goro.

LES SUPER STARS
Heavy, Brian et
Lucky.

KING OF FIGHTERS '94



Si KoF'94 réutilise nombreux de héros déjà connus, les artistes de SNK ont été mis à contribution pour pondre des décors toujours plus beaux.



Joe Higashi
est le plus
coriace
l'équipe
Garô Densetsu.



En Angleterre, Brian, du team des Super Stars, joue les torpilles humaines.

REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE



LE TRIO DE GARO DENSETSU
Terry, Andy et Joe.

LES KARATEKAS
Ryo, Robert et Takuma.

LES PRINCESSES DU PUNCH
King, Yuri et Mai.

LES COMBATTANTS AUX POUVOIRS PSYCHIQUES
Athena, Kensou et Chin.

S'ils plupart des combattants, ainsi que leurs attaques, sont déjà largement connus des aficionados de vidéo-baston, les graphistes de SNK ont redessiné certains mouvements, séquences animées pour surprendre les joueurs les plus blasés!



Histoire de peaufiner le jeu, l'éditeur a même placé des séquences animées qui vous permettent de découvrir les équipes de choc.



Choisissez une équipe et un pays.

Athena possède des pouvoirs occultes qui lui permettent de vaincre des adversaires beaucoup plus imposants qu'elle. Cet écran de protection sur lequel vient s'assommer Heavy D en est un parfait exemple.

LE "TBS" DE SNK

King of Fighters est avant tout un jeu de combat, mais qui se présente non plus sous la forme, classique, de duels, mais à travers l'affrontement d'équipes. SNK, qui compte apparemment réutiliser cette technique pour de futurs jeux de combat (tous ceux qui ont pensé à un KoF 1995 pour septembre prochain ont gagné le droit de se lancer un regard concupiscent en se regardant dans une glace, tout en murmurant d'une voix chargée d'émotion: "Tu sais que tu me plais, toi; tu es presque aussi génial que Banana!"), a même baptisé ledit système en question "TBS", pour Team Battle System. Concrètement, chacun des deux joueurs voit la tête de son combattant en médaillon, en plus petit, la tête des deux autres combattants de l'équipe, chaque fois que vous battez un adversaire, son visage apparaît rayé d'une croix rouge.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08

Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81, 31

** SEGA **

Exemples de prix : Neuf. Occ.

Megadrive I	749 F	469 F
Megadrive II	595 F
Mega CD (FR)	1790 F	1290 F
Game gear Columns	595 F	399 F
Game gear Aladdin	849 F
C. pad Turbo + Slow	109 F
Offre Game Partner
Mégadrive + Menacer +	895 F
Sonic 6 Jeux + T.2

** NINTENDO **

Exemples de prix : Neuf. Occ.

Super Nintendo (FR)	690 F	590 F
Super Nin. + Marin all S.	990 F
Game boy + Tetris	490 F
Game boy base	299 F
Super Turbo control pad	99 F
Game boy + 1 jeu	399 F
Offre Game Partner
Super Nintendo	690 F
Street Fighter II

** LES JEUX D'OCCASION **

TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 3 MOIS

MEGADRIVE

SONIC THE HEDGEHOG	69 F	SOUL BLADE DR.	239 F
STAR FOX	199 F	MEGAMAN SOCCERUSA	299 F
TERMINATOR	79 F	ERIC CANTONA	299 F
ROLLING THUNDER II	129 F	SKYRI AZIR	349 F
TALESPIN	149 F	LUPA L'S	349 F
SHOGUN III	199 F	GOLIATH TITAN & CO	199 F
WONDER BOY TIG	169 F	BOMBERMAN L	239 F
ALADDIN RUNNER	149 F	FALAFEL TURY JUSZ	359 F
MURKEY ET DONALD	169 F	POP N'WINBLI II	359 F
SEI II	299 F	MEGAMAN SOCCER G	299 F
FLASHBACK	269 F	LOST VIKINGS	249 F
TERMINATOR II	139 F	OUT OF THIS WORLD (US)	199 F
JAMES POND III	199 F	STARD ALI STARS	245 F
CARLOS SANDIEGO	199 F	GOON TROP L'USE	299 F
COOL SPOT	269 F	DBZ II (J)	279 F
THUNDER FORCE IV	279 F	BASTARD (J)	199 F
LEGEND OF GALAHAD	249 F	SIMI CITY	279 F
DENDROIDS VS DRAGONS	289 F	YOUNG MERLIN	349 F
RINGS OF POWER	199 F	ZELDA	239 F
DRIZZY	319 F	ST II TURBO	229 F
CRUEBAU	169 F	HEOK (J)	199 F
JURASSIC PARK (US)	249 F	UNY LOONU	199 F

ETC.

NEO GEO

MAGICIAN LORD	349 F	TRASH RALLY	449 F
WORLD HEROES 2	690 F	FATAL FURY	399 F
SAMURAI SHODOWN	990 F	BURNING FIGHT	349 F
MUTATION NATION	549 F	FATAL FURY II	650 F
KING OF THE MONSTER II	499 F

ET DES DIZAINES D'AUTRES TIRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

NOUVEAUTES

M RAGNACENTY	549 F	LEGEND	TTL.
FUNK	TTL	TETRIS II	449 F
S SAMOURAISPIRIT	TTL	CLAYFIGHTER II	TTL
D SHAQ FU	TTL	SOCCER SHOOT OUT	499 F
MARKO'S.M.FOOT	TTL	DBZ III	TTL
D MONSTER WORLD IV	TTL	ILLUSION OF GAIA	TTL

CDI * AMIGA 32 * 3DO NTSC/PAL * NEO GEO

Consoles & Jeux neufs & d'occasions

Tél. : 42.63.41.08

GOODIES

Cartes, Cartes DBZ, Posters, Figurines
K7 Vidéo V.F. & J.P. etc.

Carte AURORE acceptée

Demandez votre Carte de Fidélité & Economisez 9 %

* EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO *

* 24H / 48H *

BON DE COMMANDE à retourner GAME PARTNER

Nom:	Titre / Console	Prix
Prénom:		
Adresse:		
CP:		
Ville:		
Tél.:		
Pris de port (1 jeu / 1 cons.)	30F/60F	
C+36 Total à payer		

IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adapt. pour jouer sur Super Nintendo ou sur Megadrive

SNK/ARCADE-NG



SAMURAI SPIRIT

Un des jeux qui a le mieux marché au Japon pour SNK n'est autre que *Samurai Spirit*, connu sous le nom de *Samurai Shodown* en dehors de l'archipel nippon. Ce titre, après avoir déclenché dans les salles d'arcade une frénésie qui évoque le phénomène *SF II*, remet à couvert, avec ce deuxième épisode, qui sortira également bientôt sur Neo Geo. Les raisons d'un succès attendu? Tout d'abord, *Samurai Spirit* généralise l'usage des armes blanches, rompt avec la tradition des coups de pied et de poing du jeu de combat. De plus, il existe des couples humain/animal qui offrent des combinaisons intéressantes, par exemple Nakoruru et son aigle, ou Galford et son toutou. Enfin, *Samurai Spirit*, à l'instar de *Mortal Kombat d'Acclaim*, est clairement un jeu violent - ce qui en attire plus d'un. Le sous-titre de ce deuxième épisode, assez explicite, est d'ailleurs "Retour

dans le bain de sang". Pas de changement fondamental dans cette nouvelle version. Comme dans l'épisode précédent, vous allez incarner un expert dans le maniement d'une lame et affronter d'autres malades armés de sabre, épée, couteau et autres coupe-ongles. Pas de place pour les instruments contondants (massue, nunchaku, batte de baseball, barre à mine, club de golf, barquette de fraises...) que vous aviez l'habitude de manier dans les jeux concurrents, vous n'aurez droit qu'à ce qui coupe, tranche ou sectionne. Vous allez retrouver les douze personnages de l'épisode précédent. La première nouveauté vient du fait qu'ils ont tous subi un sérieux lifting: non seulement ils sont beaucoup plus puissants qu'auparavant, mais ils disposent d'attaques supplémentaires! La seconde grande nouveauté vient de l'apparition de quatre nouvelles fines lames.



Ukyo à l'air en forme! Ce genre d'attaque coupe le souffle de l'adversaire, ainsi que deux ou trois membres!



Les juges ressemblent à des montreurs de marionnettes japonaises, avec leurs costumes noirs et leurs visages masqués. Présents lors des duels, ils tiennent un drapeau dans chaque main et désignent le vainqueur.



Nakoruru a sa barre spéciale en partie remplie. Elle va pouvoir préparer une petite surprise à ce gros lourdard de Wan-Fu.



Galford et son chien forment une équipe de choc. Rex ferait mieux de rentrer dans la niche, il risque de perdre sa queue dans l'histoire.



Galford dans ses œuvres: se prenant pour un ninja manga, il se téléporte juste derrière son adversaire. Le balourd n'y a vu que du feu.

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON SE TRUCIDE!

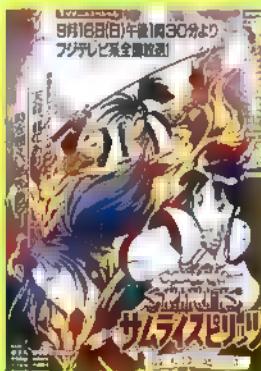


Zigar, ou Sieger en version internationale, est un des quatre nouveaux personnages de *Samurai Spirit II*. Ici, il affronte Charlotte.



Devant les marches qui mènent à un temple shinto, Nacolulu affronte un des nouveaux combattants: Jiji/Nicotine!

Autre nouveaux concurrents sont entrés en lice, ce qui porte le nombre des nouveaux drilles à seize. Neinhalt Sieger est un colosse de métal germanique qui protège ses jambes et son bras droit à l'aide d'une armure d'acier. Cham Cham est une jeune fille accompagnée d'un facétieux Champanzé. Nicotine, ou Jiji dans la version nippone, est un moine japonais qui ne paye pas de mine mais qui vous en fera baver. Enfin, Genjuro Kibagami est un rōnin, un samouraï sans maître, qui manie le katana en expert.



L'ESPRIT DU SAMOURAÏ EN VIDÉO

Les éditeurs japonais ont trouvé une nouvelle poule aux œufs d'or. Une fois qu'un jeu de baston commence à bien marcher dans les salles d'arcade, on le décline sur toute la gamme. Il s'agit tout d'abord d'en faire des versions pour consoles. Puis de lancer une série de gadgets dont la principale caractéristique est d'avoir un prix de vente inversement proportionnel à leur utilité: porte-clés, crayons, sous-main, Ramicards, chewing-gums... Puis on se lance dans les mangas qui exploitent les personnages du jeu. On passe alors à la vitesse supérieure: l'OAV (Original Animation Video). Commercialisée dans les salles de cinéma ou bien uniquement sous forme de LD (Laser Disc) ou de cassettes vidéo, ce dessin animé devient alors le stade ultime de l'exploitation du jeu d'arcade! SNK a déjà testé la chose avec Garô Densetsu (Fatal Fury). Capcom vient de faire très fort avec son dessin animé SF II. Et SNK remet ça avec *Samurai Spirit*, un dessin animé de trente minutes disponible au Japon depuis le 18 septembre.



Alors que Gen-An s'escrime avec sa griffe de métal, Hanzo s'est téléporté hors d'atteinte.



L'aigle de Nacolulu est en train de corriger Gen-An.



Jubei, bien que borgne, n'est pas manchot. Il a réussi à bloquer l'attaque du fidèle compagnon de Galford! Que fait la SPA?



Dans la série "On se calme, on modère ses pulsions!", Ukyo a pété un plomb et lance une attaque de force! Nakoruru qui parle tant bien que mal.



LIBERTE GAMES
42, BD MAGENTA 75010 PARIS
M^e Jacques Bonsergent Ligne N° 5
Tél.: 42 999 989
Fax: 42 999 989
ouvert du Lundi au Samedi
de 11h à 19h30

36 15 ALLGAMES * LIBERTE

NOUVELLE PUCE 50/60 Hz

Votre super nintendo devient tri-standard + bonus d'adaptateur
Les Pros, la garantie 1 AN et la pose en 1 h.

Prix : 195 F
ou 95 F pour tout achat de + de 300 F
Gratuit pour + de 700 F d'achat

NEWS S.NINTENDO OCCAS.

DBZ N°4 (50 Premiers)	599 F	MORTAL KOMBAT 2	499 F
DBZ N°3	499 F	SUPER STREET F.	399 F
Y.MERLIN	449 F	JUNGLE BOOK	399 F
DEMONS BLASER	599 F	FATAL FURY 2	399 F
THE LION KING	599 F	NBA JAM	399 F
TURN AND BURN	449 F	DBZ N°3	349 F
SAMOURAI SPIRIT	649 F	EXCITE STAGE	399 F
SUPER STREET F.	499 F	BASTARD	349 F
DONKEY KONG COUNTRY TEL	TEL	W.HEROES	299 F
S.RETURN JEDI	TEL	RANMA 1/2 N°4	299 F
FATAL FURY SPECIAL	579 F	ART OF FIGHTING	249 F

SUPER NINTENDO 50/60 Hz REELS 690 F
+ DE 300 JEUX EN STOCK A PARTIR DE 49 F

NEWS MEGADRIVE OCCAS.

MORTAL KOMBAT 2	449 F	COMBAT CARDS	399 F
SUPER STREET F.	499 F	PSG	349 F
JUNGLE BOOK	449 F	DUNE 2	399 F
URBAIN STRIKE	449 F	FATAL FURY	349 F
MAXIMUM CARNAGE	499 F	PGA EUROPEAN TOUR	349 F

ET BIEN D'AUTRES A PARTIR DE 69 F

NEWS NEO GEO OCCAS.

NEO GEO CD	3490 F	NEO GEO OCCAS	990 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	FATAL FURY	349 F
KING OF FIGHTERS	1490 F	FATAL FURY II	449 F
SUPER SIDE KICK	1290 F	ART OF FIGHTING	449 F
ART OF FIGHTING	1190 F	ART OF FIGHTING 2	890 F
SAMOURAI SHODOWN II	TEL	W.HEROES 2 JET	990 F

JEUX NEO GEO OCCASION A PARTIR DE 318 F

**SAMOURAI SHODOWN - ART OF FIGHTING
FATAL FURY 2 - ART OF F.Z. - S. S. KICK - F.F. SPECIAL 499 F**

ARCADE SYSTEM 3

2 ANS DÉJÀ ! L'ARCADE SYSTEM EST TOUJOURS LÀ !!!

ARCADE SYSTEM 3

1490 F

La qualité c'est nous !

Notre succès c'est VOUS !

NOUS LE PROUVONS = GARANTIE 2 ANS

CARTES JAMMA

LOCATION W.E / SEMAINE / VENTE
Liste contre enveloppe timbrée + 10 F de frais
Cartes Jamma garanties à partir de 400 F
+ de 200 jeux en stock

GOODIES

POSTER	30 F	FILM VIDEO JAP.	149 F
FIGURINES DBZ	35 F	T-SHIRT DBZ	79 F
PORTE CLES	35 F	BAT. COLLECT.	99 F

Films vidéo DBZ français : Pu : 145 F - 450 F les 4 films

BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE
Nous rachetons consoles et jeux. Prix maxi !



Ridge Racer, la fabuleuse course de voitures de Namco en 3D mappée, est en cours d'adaptation sur Playstation. Bien que cette version ne soit terminée qu'à soixante pour cent, le résultat est déjà absolument fabuleux : l'on en croit les photos : les différences par rapport à la version arcade sont infimes, et devraient encore se réduire avec la version finale, qui proposera des graphismes améliorés.

Ce jeu de course de voitures en 3D propose trois circuits correspondant aux niveaux de difficulté, du pilote débutant à l'expert, ainsi qu'un Time Trial, course à faire en un temps limité. Les gagnants peuvent revoir la course comme si elle avait été filmée ou qu'on la repassait au magnétoscope. La course commence sur une autoroute qui traverse une ville, se poursuit au sein d'un paysage montagneux avant de déboucher au bord de la mer. Si vous êtes assez bon conducteur, vous arriverez à temps au "checkflag" et bénéficierez d'un temps supplémentaire pour continuer le parcours. Au fur et à mesure que vous avalez les kilomètres, le ciel bleu tourne des teintes "couchez le soleil" puis laisse place une nuit étoilée. Namco a rajouté quelques petites surprises par rapport à la version arcade. Cet éditeur ne veut malheureusement pas que je vous en parle maintenant mais, dans quelque temps, vous saurez tout! Je veux une PS-X sur Ridge Racer dessus, sinon je retiens ma respiration!



Le genre de jeu qui vous donne envie de vendre votre petite sœur pour l'obtenir!



L'angle de vue semble placé au centre du virage. La voiture s'avance en grossissant...



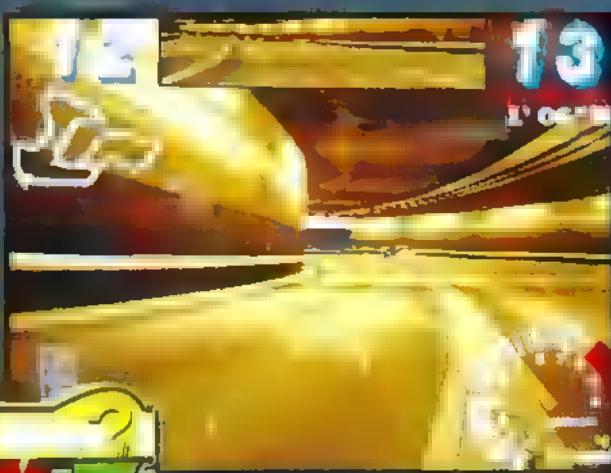
... puis la caméra tournée et filme le véhicule de dos qui file vers la sortie du tunnel.



Voici une photo de la version PlayStation:



et celle de la version originale arcade:



Pour le moment, inutile de regarder dans votre rétroviseur: vous êtes dernier!



RIDGE RACER 2 SUR ARCADE

Ridge Racer 2 vient d'être annoncé. Hormis quelques petites nouveautés amusantes, comme l'écran vidéo géant qui surplombe un moment le circuit, qui diffuse un des premiers jeux vidéo de Namco, cette nouvelle version n'apporte rien de fondamental. La seule réelle innovation reste la présence d'un rétroviseur. Ce simple accessoire change tout: voir les concurrents approcher ainsi, pouvoir au dernier moment, d'un léger coup de volant, leur bloquer le passage, rend Ridge Racer encore meilleur!



Pour le moment, inutile de regarder dans votre rétroviseur: vous êtes dernier!

RIDGE RACER 2 SUR ARCADE

Ridge Racer 2 vient d'être annoncé. Hormis quelques petites nouveautés amusantes, comme

l'écran vidéo géant qui surplombe un moment le circuit, qui diffuse un des premiers jeux vidéo de Namco, cette nouvelle version n'apporte rien de fondamental. La seule réelle innovation reste la présence d'un rétroviseur. Ce simple accessoire change tout: voir les concurrents approcher ainsi, pouvoir au dernier moment, d'un léger coup de volant, leur bloquer le passage, rend Ridge Racer encore meilleur!

GAGNE DES TONNES
DE GOODIES DBZ
36.70.23.25
ALYZEES

ALYZEES 82 BD DU PORT ROYAL 75005.TEL: 36.68.23.25

POUR NOUS APPELER, RESERVER, COMMANDER,
OU TOUS AUTRES RENSEIGNEMENTS.....

UN SEUL NUMERO : **36.68.23.25**
FRANCE ENTIERE

Port Roy. BUS 91 et 38 7/7 de 11H à 20H

OUVRE LE DIMANCHE

GOODIES DBZ

JX DE CARTES	49F	AUTRES PRODUITS...
TROUSSE METAL	79F	POSTER 35F
PAQUET D'IMAGE	25F	CARDASS 5F
		MAXI IMAGE 35F
		MANGAS N°37,38 45F
		MANGAS COUL 79F
		BIG ST ECOLIER 139F
		TEE SHIRT 79F
		BIG ALBUM 149F
		MINI PAQUET 9F
		HERO COLLECT. 25F
		PULZZE (500 P) 149F

RETOUR DE BROLY VIDEO 149F MANGAS 35F

FIGURINE DRAGON BALL Z (10 PERSONNAGE)

25CM DE HAUT BATTLE COLLECTION 149F

VIDEO DBZ FR. ET JAP 179F

D.BALL Z N°3 (NEW)	649
SUPER STREET	549
MORTAL K. 2	479
S.SHODOWN	TEL
ETC..	



DE NOMBREUX LOTS TOUS LES 100 APPELS

NAMCO	NEOGEO
S.NINTENDO + 1JX	599
NBA ALL STAR	99
CASTLEVANIA	149
M. KOMBAT	199
ALADDIN	199
S.F.2 TURBO	199
SIM CITY	249
FATAL FURY 2	349
DBZ N°2	349
S. OF MANA	399
ETC.....	TEL

MEGADRIVE
MEGADRIVE + 1JX
ST. OF RAGE
ST. OF RAGE 2
ALADDIN
S.F.2
ETC.....

NEO GEO CD
3690 frs

RACHAT ET RÉPARATION
DE VOS CONSOLES ET JEUX
MAGASIN TEL: 6.68.23.25

NOM : _____	PRÉNOM : _____	JEUX ET CONSOLE (PRÉCISER) : _____
ADRESSE : _____		
VILLE : _____ TEL : _____	PORT JEUX 35 F	_____ F
CHEQUE	CONSOLE 69 F	_____ F
MANDAT	NEO GEO 89 F	_____ F
TOTAL A PAYER _____ F		
ALYZEES, 82 BD DU PORT ROYAL 75005 43.29.04.50		

ARCADE VS PSX

Ceux qui connaissent bien la version arcade remarqueront tout de suite deux différences importantes. Tout d'abord, le pare-brise de la voiture est composé d'un dégradé, et non des nuages qui, dans la version arcade, s'y reflétaient. D'autre part, la texture de la route n'est pas aussi belle que celle du coin-up. Pour le pare-brise, d'après Namco, les choses devraient s'améliorer, car les photos présentées ici sont issues d'une version de développement. Pour la route, la texture serait identique au coin-up mais sans anti-aliasing. Cette technique permet de "lisser" les couleurs, et de donner des graphismes plus beaux. Mais le processeur de la PS-X ne paraît pas assez puissant pour y recourir.



PLUS BESOIN DE TRAFIC DE CARMEL MOU POUR FINANCER SES JEUX!

Le prix de vente de Ridge Racer tournera autour de 6 000 yen, soit environ 324 francs! A titre de comparaison, une cartouche SFC vaut à Tokyo en moyenne 10 000 yen, soit environ 540 francs, et il faut compter à peu près 8 000 yen (432 francs en gros) pour une cartouche ou un CD-Rom sur Megadrive.

Autrement dit, pour la première fois, on nous propose une machine plus performante avec des jeux à un prix modeste! Actuellement, seul Namco a annoncé le prix d'un jeu sur PlayStation. Mais il est fort probable que ce prix soit celui de tous les jeux sur PS-X, et cela pour des raisons techniques et commerciales. Le support de la console de Sony, le CD-Rom, permet de réduire le prix des jeux car, contrairement à une cartouche, il ne contient pas de puces ni de circuits électroniques, généralement coûteux.

De plus, Sony est une société spécialisée dans l'électronique grand public. Quand elle conçoit un produit, c'est pour le marché de masse. Le passionné de jeux vidéo n'aurait pas 500 francs dans une poche, mais pas le consommateur moyen, celui qui ne joue que de temps à autre. Il n'est donc pas étonnant que Sony ait décidé de commercialiser ses jeux à un tarif aussi intéressant!

Les jeux SNIN baisseront-ils?

Ce positionnement des prix PS-X risque d'avoir toute une série de conséquences. Tout d'abord, on peut penser raisonnablement que Sega va être obligé de s'aligner sur les prix PS-X pour les jeux de sa Saturn. D'autre part, en attendant que sa 64 bits, l'Ultra 64 qui-lave-plus-blanc, soit commercialisée, Nintendo risque de se trouver dans une position délicate avec une console aux capacités dépassées et aux jeux "hors de prix", comparés à ceux de la PS-X. Certes, la 32 bits VR de Nintendo, qui doit arriver prochainement, devrait proposer des jeux à des prix moins élevés que ceux de son ainée la SFC. Mais les spécificités de cette console bien particulière (voir Consoles+) interdiront de remplacer la SFC. Nintendo tentera-t-il de lutter contre le raz-de-marée 32 bits en réduisant ses marges et en baissant le prix de ses cartouches? Alors? À suivre... De toute façon, depuis le temps qu'on se lamentait sur le prix des jeux, Euro 600, on dirait que Sam PS-X nous a entendus... et exaucés! Alléluia!

LE VIRTUA FIGHTERS DE NAMCO

Namco, pour qui l'année 1994 a été très profitable, compte bien renforcer sa position dans le domaine de l'arcade. La compagnie a débauché – chose assez rare pour être mentionnée au Japon, où l'employé est censé rester fidèle et loyal à sa société en contrepartie d'un emploi à vie – trois responsables de l'arcade chez Sega, dont le designer de VF.

Namco, selon mes sources, serait en train de mettre au point un clone de Virtua Fighters, qui utiliserait du placage de texture. Concurrent direct de Virtua Fighters 2, qui sortira bientôt au Japon, il devrait être porté au cours de l'année prochaine sur la PS-X.



Placage de texture pour le sol, placage de texture pour l'inscription "Namco" sur le mur, placage de texture pour le reflet

la poignée du changement de vitesses en bois de noyer qui se reflète dans la prunelle droite du pilote!



VIVEZ
LA SURPRISE!



VIVEZ
LA PEUR!

Eek! The Cat

ocean

SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur

36.68.22.02

SONY

ELECTRONIC
PUBLISHING



VIVEZ
L'EMOTION!

Kidoo Senchi Gundam



Gundam, vu de dos, est en train d'allumer l'adversaire.

LA SAGA GUNDAM

"Gundam" est à l'origine un dessin animé assez ancien puisqu'il a vu le jour en 1979. Depuis, les épisodes et autres OAV se sont multipliés pour en faire une des séries les plus populaires du Japon.

Contrairement aux autres animés du moment, il ne s'agit pas d'aliens baveux qui veulent envahir la Terre. Le scénario, un peu plus fouillé que ce qu'on a l'habitude de voir, prend place au XXI^e siècle. La démographie est à ce point galopante qu'une politique d'émigration massive est mise en place. Des satellites artificiels, énormes cylindres d'environ six kilomètres de diamètre et d'une quarantaine de kilomètres de long, sont construits. En UC 0062 (soixante-deux ans après l'an 2046), le satellite Side-3 déclare son indépendance par rapport à la Terre et crée la république de Zion. Par la suite, un trillion d'événements ont lieu, que je ne peux vous révéler. Sachez seulement qu'une prophétie a annoncé l'arrivée d'un sauveur, une sorte de banane reconnaissable sur tous les nids...

Le fond commerce de Bandai, en matière d'animes et de jeux vidéo, est composé principalement de licences provenant de trois produits: Dragon Ball, Sailor Moon et Mobile Suit Gundam. Ce dernier est plus ancien, mais il continue à bénéficier d'un succès immense au Japon.

C'est la raison pour laquelle Gundam sera le premier jeu de Bandai pour la nouvelle génération de consoles 32 bits. Il met en scène le plus populaire des robots géants japonais. L'éditeur nippon, comme beaucoup de ses confrères, a choisi Playstation pour faire ses premières armes.

Il s'agit d'un jeu d'action basé, comme presque tous ceux de la série Gundam, sur un affrontement entre robots, mastodontes d'acier et de titane armés jusqu'aux boulons. Vous affrontez vos adversaires à l'arme blanche, lors des corps à corps, à l'aide d'une espèce d'épée-laser géante, ou bien avec des moyens plus modernes (missiles, lasers...). Les différents protagonistes et éléments du décor, comme les arbres, ont été modélisés en 3D avec un rendu splendide. Si la vitesse d'animation est d'autant meilleure que les graphismes, le jeu risque de faire un carton!



Duel à l'hache et au sabre pour robots hyper sophistiqués.

Admirez le design de ce véhicule futuriste.

3D ET BIO-DESIGN

Chaque personnage du jeu a été modélisé en 3D, puis animé. Admirez le résultat.





les humains qui vivent sur Bump Island, les animaux sont tous d'un sport nouveau, "dotcher". Ce jeu de balle se joue sur une espèce de terrain-labyrinthe rempli d'obstacles, de pièges et autres empêcheurs de "dotcherer" en rond.

Très proche du concept du Bomber Man, de Hudson Soft, Dotchers s'en écarte cependant par certains points. On retrouve la vue de trois quarts de l'aire de jeu. Sont également au rendez-vous les bonus qui accélèrent vos déplacements ou augmentent vos performances. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément, à moins que l'on ne préfère jouer contre la console. Le mode 4 joueurs est, comme pour Bomber Man, l'attrait principal de cette cartouche.

On peut choisir une stratégie de collaboration, d'équipe ou, au contraire, jouer chacun pour soi. Les originalités résident tout d'abord dans le fait qu'il n'est pas nécessaire de se cacher pour éviter sa propre balle, la différence des explosions de Bomber Man qui sont fatales aussi bien pour le poseur de bombes que pour ses adversaires. En outre, si les Bomber Men s'écroulent à moindre explosion, les animaux de Dotchers sont plus robustes et ont droit à l'erreur. Plusieurs impacts seront nécessaires pour les éliminer.



Dalles infranchissables, zones qui vous ralentissent, téléporteurs... La maîtrise de vos déplacements est indispensable!



Le temps passe vite et vous n'aurez pas toujours l'occasion de réfléchir avant d'agir.



Si chaque niveau est basé sur un environnement différent, sales bêtes, pièges et bonus sont quasiment identiques.

Dotchers

LE JAPON EN DIRECT



Suivant les niveaux, les terrains sont plus ou moins remplis, et donc plus ou moins complexes

7/7 24h/24

SUR LE
36.70.23.25

DES :
- K7 VIDEO
- FIGURINE
- MANGAS
- IMAGES
ECT....

GAGNE

1 GAGNANT PAR JOUR (en moyenne)
ALORS... APPELE VITE....

23 36 70 23 25



Kirby's Ball

Kirby, cette espèce de petit personnage créé par Hal Laboratory qui ressemble vaguement à un pingouin, est en passe de devenir un des héros fétiches de Nintendo. Après quelques apparitions sur Super Famicom et Game Boy, il nous revient dans un nouveau jeu, Kirby Ball - qui sortirait aux Etats-Unis sous le nom de Kirby's Tee Shot. Mais avant d'accéder à un statut comparable à celui de Mario, il lui faudra encore multiplier les apparitions en public afin d'accroître sa popularité!

Le jeu se déroule sur une espèce de plate-forme flottant dans les airs. Ce monde comprend plusieurs terrains aux forts dénivelés, couverts de damiers bleu et blanc. Ces terrains sont limités par des barrières. A la place d'une balle de golf, c'est Kirby que vous allez projeter, représenté sous forme d'une boule rose. Vous devez l'amener jusqu'à un trou surplombé d'un petit drapeau, but ultime de vos efforts, avant de passer au parcours suivant. Avant chaque nouveau parcours, vous survolez le terrain afin de découvrir dans sa totalité et d'appréhender les pièges et chausse-trapes qui vous attendent. En effet, vous n'êtes pas seul sur le terrain! Des tas de sales bêtes y circulent. Lorsque vous les dégommez, vous récoltez des étoiles. Celles-ci vous permettent d'augmenter votre pouvoir et vos performances (vitesse, allonge...). Bourré de gadgets, d'items et de pièges, bien réalisé, Kirby's Ball devrait plaire aux amateurs de jeux d'action/réflexion.

NINTENDO/SFC



En jouant avec les ricochets sur les barrières, vous allez pouvoir liquider ce Pas-beau.



Vous pouvez récupérer des instruments aussi utiles qu'un parachute. En visant bien, vous arriverez directement dans le trou.



Deux, le jeu est encore meilleur. Envoyez voltiger votre concurrent pour arriver avant lui au drapeau.

Le nombre d'étoiles récupérées et le nombre de coups que vous avez joués détermineront votre score.



REPORTAGE + REPORTAGE + REPORTAGE + REP

Aquanaut



Après *Alien*, Art Dink se lance dans un autre type de jeu. On n'est pas loin ici de la simulation, puisqu'il s'agit de reproduire le plus fidèlement possible la vie sous-marine. Le jeu consiste en une sorte d'aventure au cours de laquelle vous allez explorer le fond des océans, découvrir des cités englouties et peut-être trouver la réponse au mystère de l'Atlantide.

Entièrement réalisé en 3D, *Aquanaut* vous permet de vous déplacer à travers les fonds marins. Vous pouvez tourner autour des roches, contourner les épaves, descendre au plus profond des failles abyssales...

ART DINK/PS-X



Vous vous rapprochez d'un rocher, couvert d'algues et de crustacés...

... Vous jetiez un coup d'œil à sa gauche...

... puis au-dessus...

... et, enfin, à sa droite.

LE JAPON EN DIRECT

AXYOM

92 07 72 00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

EXEMPLE DE PROMOS

SUPER NINTENDO

ANOTHER WORLD
AXELAY
FIRST SAMOURAI
JURASSIC PARK
PARODIUS
POPULOUS (SNES)
BLUES BROTHERS
MECHWARRIOR
POP N' TWINBEE
PRINCE OF PERSIA
SUPER PROBOTECTOR
WING COMMANDER
SUPER R TYPE
UN SQUADRON

MEGADRIVE

ATOMIC ROBOKID
BATMAN RETURN'S
CAPTAIN AMERICA
CAPTAIN PLANET
CENTURION
CYBORG JUSTICE
DOUBLE DRAGON 2
F22 INTERCEPTOR
JOHN MADDEN 2
RISKY WOODS

TOP SNIN

CHAOS ENGINE	439
CHOPFLIFTER 3	359
DOUBLE DRAGON	359
DRAGON	359
EEK THE CAT	359
EQUINOX	359
FIEVEL	379
FI POLE POSITION 2	359
FIFA SOCCER	489
FLASHBACK	249
L'ECOLE DES CHAMPION	429
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399
LEGEND	399
LES SCHTROUIMPFS	369
MEGANAM X	399
NBA JAM	399
PAC ATTACK	399
ROCK AND ROLL RACING	359
SAILOR MOON R	499
SKYBLAZER	369
SMASH TENNIS	399
SOULBLAZER	TEL
SUPER BATTLETANK II	399
SUPER METROID	439
TURN AND BURN	499
VIRTUAL BART	379
WOLFENSTEIN 3D	379
WORLD CUP SOCCER 94	369
YOUNG MERLIN	379

INFOS, PREVIEWS, NEWS, TIPS, COMMANDES
24/24 HEURES, TAPE 36 15

ALLGAMES*AXYOM

NINTENDO - SEGA - NEO GEO - CD 32
GOODIES, ...GRAND CHOIX : TÉLÉPHONEZ

TOP SNES / SNES

LA BELLE ET LA BETE	499
BREATH OF FIRE	459
BATMAN ANIMATED SERIE	TEL
FATAL FURY SPECIAL	510
RANMA 1/2 4	388
SOCER SHOOTOUT	489
ACTRAISER 2	TEL
EMPIRE STRIKES BACK	TEL
STUNT RACE FX	TEL
MICKEY MANIA	TEL
MYSTIC QUEST LEGEND	TEL
SAMOURAI SHOWDOWN	TEL
SUPER STREET FIGHTER 2	469
FINAL FANTASY 3	TEL
TETRIS 2	399

TOP MEGADRIVE

CHAOS ENGINE	399
DRAGON BALL Z	419
DUNE 2	379
FIFA SOCCER	365
HULK	399
LANDSTALKER	370
LE LIVRE DE LA JUNGLE	389
NBA JAM	399
MAXIMUM CARNAGE	369
MORPH	329

TOP CD 32

ALONE IN THE DARK	375
MICROCOSM	366
ORION OFF ROAD	TEL
REBEL ASSAULT	TEL
RISE OF THE ROBOTS	TEL
ROAD RASH	375
SCAVENGER	TEL
SHOCK WAVE	359
WAY OF THE WARRIOR	375

TOP GOODIES

CASSETTE DBZ FRANÇAIS	149
CARDS DBZ (10)	TEL
FIGURINES DBZ	TEL
GRAND CHOIX GOODIES, MANGAS, CD, FILMS...	TEL
DBZ, RANMA, SAILOR MOON	TEL

OFFRE VALABLE DANS LA LIGNE DES STOCKS DISPONIBLES. LES JEUX SONT MAIS PAS EN GRANDE QUANTITE.

BON DE COMMANDE à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine

prix

participation aux frais de port

+ 30

Total à Payer

JE PAYE PAR :

Mandat-lettre

Chèque Bancaire

CCP

Au facteur à réception (en rajoutant F)

Nom/Prénom
Adresse.....

CP Ville
Tél.....

PAIEMENT PAR Carte Bleue / Interbancaire Date d'expiration :
N° EXPIRATION :
C-36

ENVOYEZ CE COUPON POUR UN CATALOGUE COMPLET GRATUIT, EN PRÉCISANT VOTRE MACHINE :

LIVRAISON COLISSIMO

Signature obligatoire :



FRELE JEUNE FEMME CONTRE



Mais qui est cet individu tout blanc taché de noir?



FIGHT FOR LIFE

Un clone de Virtua Fighters, un vulgaire remake du jeu félicite Sega, sur Jaguar? Non! Mais il s'agit certainement d'un jeu de combat du même acabit, et qui recèle quelques surprises de taille. Je ne peux malheureusement pas toutes vous les révéler, les dures lois de la concurrence ayant amené l'éditeur à me faire jurer devant les dieux vidéoludiques que son secret ne dépasserait pas le seuil de mes lèvres purpurines. Vous ne perdez rien pour attendre, ce que je peux d'ores et déjà vous dire devrait vous intéresser.

Le jeu est loin d'être terminé. Mais, dès à présent, après seulement quatre mois de développement et alors qu'une seule personne travaille à sa programmation, le résultat est très impressionnant. Si les images et les personnages sont encore assez sommaires (il ne s'agit que d'une version de travail), elles devraient s'améliorer grandement par la suite: plusieurs graphistes travailleront l'apparence des combattants. De nombreux détails seront ajoutés. Par exemple, il est prévu qu'il y ait du sang. Et, pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, les flots d'hémoglobine seront en 3D! Atari place de grands espoirs sur ce titre, aussi le soigne-t-il particulièrement. FtL va ainsi bénéficier d'un tournage en Motion Capture System avec des acteurs experts en arts martiaux. Ceux-ci seront filmés avec une série de pastilles blanches collées sur chacun de leurs membres aux

endroits stratégiques, en train d'effectuer les différentes attaques. Ils seront ensuite digitalisés, mouvement après mouvement, pour créer une animation totalement réaliste des personnages 3D. Au début du jeu, votre combattant ne possède que les coups de base, puis, au rythme de ses victoires, il récupère les coups spéciaux des adversaires qu'il a battus, devenant ainsi de plus en plus fort.

HUIT PERSONNAGES EN DUETTE DE BASTON!

FtL met en scène huit combattants. Un ninja, grand classique du jeu de combat, un docker, un G.I., une amazone ainsi qu'un boxeur noir géant. Plus originale est la présence d'une golden-girl (un golden-boy au féminin), ainsi que celle d'un Touareg. Le dernier personnage ne devrait être nulle autre que Sarah O'Connors, qui était enfermée dans l'hôpital psychiatrique de "Terminator 2". En plus de ceux-ci, vous découvrirez, bien sûr, le fils du Diable et... un combattant secret, à découvrir au cours du jeu. Chaque personnage peut choisir cinq techniques spéciales parmi dix, que l'on peut conserver grâce à un système de mots de passe.

REPORTAGE

REPORTAGE

REPORTAGE

REPORTAGE

LE JAPON EN DIRECT



GROS BALEZE

La caméra tourne lentement autour des deux protagonistes. "Hajime!" L'ordre de débuter le combat retentit! La jeune femme exécute un mawashi-geri, et ce coup de pied circulaire expédie son adversaire trop sûr de lui voir ailleurs si elle y est. Puis, de nouveau, l'action étant finie, l'angle de vue change. Cette séquence animée montre bien, même si le jeu est loin d'être terminé, que FFI n'aura rien à envier à VF pour ce qui est du détail de l'animation.



SAMOURAI - JAPANIM SPECIALITES DU VRAC TOKYO

42 RUE DE MAUBEUGE - PARIS 9ème

JEUX VIDEOS GOODIES : 42.81.95.10

MANGAS FIGURINES : 42.80.29.49

SAMOURAI

SAMOURAI - LES MANGAS

LA BOUTIQUE MANGAS LA PLUS COMPLETE DE PARIS TOUTES LES SERIES DISPONIBLES,
MANGAS NEUFS ET OCCASIONS A PRIX CANONS : DBZ, SAILOR MOON, RANMA, SLAM DUNK, CITY HUNTER MAIS AUSSI
KEN, LES CHEVALIERS DU ZODIAC, MAISON IKKOKU, DNA, ORANGE ROAD
AH MY GODDESS, CLAMP, GAIL FORCE, DIRTY PAIR, RYU KNIGHT, LUPIN, PORCO ROSSO, TOTORO, DR SLUMP
POUR LES OTAKUS : FIGURINES A MONTER ET A PEINDRE - MAQUETTES ROBOTS GUNDAM

CD MUSIC, LASER VIDEO DISCS !!!

SAMOURAI GOODIES ET JEUX VIDEOS

LE PLUS GRAND CHOIX DE GOODS DE L'HEXAGONE (DBZ, SAILOR MOON, RANMA, STREET FIGHTER, FATAL FURY,
SLAM DUNK, LES CHEVALIERS DU ZODIAC ET QUANTITE D'AUTRES TRESORS...)

TOUS LES JEUX SUPERFAMICOM SONT DISPOS DES LEUR SORTIE OFFICIELLE ! AUCUNE NEWS NE DEPASSE 590 F
DBZ IV 590 F, SAMOURAI SPIRIT 590 F, SUPER STREET 520 F, FATAL FURY SPECIAL 550 F, DBZ OCCAS 399 F

LES MEILLEURS CHOIX DE JEUX NEC AUCUNE NEWS NE DEPASSE 500 F !

LES MEILLEURS JEUX JAPONAIS SEGA

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !!!

NOUS VOUS EXPEDIONS NOTRE CATALOGUE SUR UN SIMPLE COUP DE FIL ! TOUT EST DISPONIBLE EN STOCK
EXPEDITION SOUS 24 H.

TEL. : (1) 69.52.19.38 - FAX. : (1) 69.83.13.62
DEMANDEZ JEAN-LUC

LES TRIBULATIONS D'UN FRANÇAIS AU JAPON (ET AUX USA)

L'auteur de Fight for Life est français. Cocorico! Il nous a raconté son parcours, plutôt original.



François-Yves, ton univers impitoyable!

C+: Ton parcours?

F.-Y.B.: J'ai travaillé pendant onze ans dans le domaine de l'arcade pour une société française (Sisteme) qui n'a pas réussi à résister à la concurrence japonaise. J'ai développé un projet de système de contrôle pour les jeux d'arcade durant mon temps libre. J'ai alors contacté Sega Japon, qui m'a proposé de venir y travailler. Je suis entré à AM2 et, durant un an et demi, j'ai fait partie de l'équipe de programmeurs de Virtua Fighters. Puis j'ai décidé de changer d'air et d'aller m'installer aux Etats-Unis. Après avoir proposé mes services à 3DO et à Atari, où j'ai eu un contact très positif, j'ai décidé d'intégrer les équipes de développement de logiciels pour Jaguar.

C+: Qu'as-tu retiré de ton expérience chez Sega Japon?

F.-Y.B.: Enrichissante, mais aussi très dure. Les Japonais sont racistes. Les Américains, au contraire, n'ont pas d'a priori négatif, ils n'essaient pas de vous mettre sans cesse de bâton dans les roues. Au Japon, lorsque je proposais quelque chose, cela n'était jamais pris en compte car j'étais un "gaijin" [un étranger, NDB]. On me disait que c'était mauvais, et puis je m'apercevais, quelque temps plus tard, qu'un Japonais avait repris mon idée... à son compte!

C+: Crois-tu au Jaguar?

F.-Y.B.: On verra début 1995. Le marché sera alors plus clair. Le Jaguar a un énorme potentiel technologique, son prix est intéressant et on peut l'upgrader en achetant un lecteur de CD-Rom par la suite. Je ne crois en revanche pas en l'Ultra 64, de Nintendo, je suis déçu par la Saturn de Sega. La PS-X peut être intéressante. Il faut voir...

C+: Il aura-t-il une suite à FfL?

F.-Y.B.: Oui, une version CD, avec beaucoup de nouveautés. En fait, tout ce que je n'ai pas eu le temps de mettre dans la première version. Entre FfL et la version CD-Rom, je travaillerai sur un autre projet. Je ne peux encore en parler. Je dirai simplement que Doom, c'est sympa, mais qu'on peut aller encore beaucoup plus loin!

REVOIR VOTRE MORT EN STÉRÉO ET EN COULEURS!

La version définitive de FfL devrait comporter une fonction Magnétoscope qui permettra de revoir un combat. Actuellement, dans sa version de travail, cette fonction

représentée sous forme d'un petit écran affiche les personnages en petits. À l'issue du duel, l'image miniature déformerà jusqu'à occuper tout l'écran, pendant que les images du combat défileront à l'arrière-plan à toute vitesse, comme un magnétoscope rembobinait le film. Puis le "film" déroulera lentement, vous permettant de commenter les meilleurs coups et bien d'analyser les erreurs.



LES PLUS PAR RAPPORT À VIRTUA FIGHTERS

Il est tout à fait possible de comparer Fight for Life avec Virtua Fighters. Comme dans ce dernier, il s'agit d'une série de duels, se jouant sur des plates-formes dont il ne faut pas sortir sous peine de perdre le combat. Mais FfL a repris les bons côtés de VF, en rajoutant ou améliorant deux ou trois points.

PLACAGE DE TEXTURE

FfL incorpore du mapping, ce qui lui permet de placer une digitalisation de visage sur la tête des personnages, ou une inscription, un logo, un tatouage... sur le corps de ceux-ci. VF n'utilise pas ce procédé: les visages, par exemple, sont composés d'un assemblage de polygones plus petits. Mais FfL va plus loin. Non seulement il a recours au placage de texture, mais ce placage est en couleurs (technique absente de jeux comme Ridge Racer ou Daytona USA, qui n'utilisent le mapping qu'avec une seule couleur de base, plus ou moins éclaircie ou assombrie).



Sur la tête des combattants, on a plaqué l'image digitalisée d'un visage.

LE JAPON EN DIRECT

KING'S FIELD

Après l'avoir appelé un moment Crystal Labyrinth, From Software a finalement décidé de baptiser son premier jeu sur Playstation King's Field. Ce "champ", ce terrain de jeu roi, n'est autre qu'un gigantesque labyrinthe que vous allez devoir explorer.

Basé sur un scénario d'heroïc-fantasy, il est directement inspiré de jeux qui fleurissent sur ordinateurs PC compatibles et autres Amiga, tels les successeurs de Dungeon Master, les Doom. La seule différence, c'est que, dans King's Field, tout est en 3D polygonale. Il est ainsi possible de tourner autour des différents monstres, de les voir sous tous les angles. Les murs des souterrains que vous parcourrez bénéficient en outre d'un placage de texture afin de renforcer le réalisme des scènes. Certes, comme vous pouvez le voir sur ces premières images, pour des questions de rapidité d'animation, le nombre de polygones qui composent les Passbeaux n'est pas toujours très important, ce qui rend les graphismes peu précis. Mais From Software ayant commencé à travailler sur ce projet alors que Sony n'avait pas fini de livrer tous les outils de développement, il est probable que les écrans de King's Field soient encore améliorés d'ici à la sortie du CD-Rom!



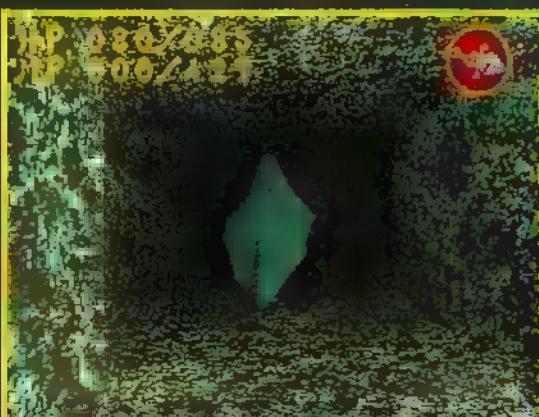
Les squelettes sont parmi vos assaillants les plus impressionnantes.



Le jeu se déroule en plein écran. Les indications, assez sobres, ne comprennent que le nombre de vos points d'expérience et de vitalité, ainsi qu'une boussole, accessoire indispensable dans ce labyrinthe.



Ce fantôme qui flotte devant vous est une bonne illustration des capacités de gestion d'effets spéciaux de la PS-X. La console gère parfaitement les niveaux de transparence, permettant de voir, à travers l'ectoplasme, la texture des pierres du pilier, au centre de la pièce.



Ce CD-Rom gère la lumière de façon très convaincante. Les parois au premier plan sont plus claires que celles du fond.



Placage de lattes de parquet sol et vieux tronc pour commode rencontres dans King's Field sont rarement des parties de plaisir.

STYLE PC POUR LA PS-X

Depuis deux ou trois ans, avec la montée en puissance des consoles, le marché des jeux vidéo s'est scindé en deux parties distinctes. D'un côté, la Megadrive et la Super Famicom, qui dominent largement le marché grand public, avec une logithèque principalement constituée de jeux de plates-formes, de baston et de shoot-them-up. De l'autre, le PC (et quelques Amiga), censés proposer des jeux "haut de gamme" – voire intellectuels – avec une prédilection certaine pour les simulations et les jeux de rôles. Cette distinction est apparue à la fois à cause de la différence de puissance de calcul entre PC et consoles, et à cause de la différence de prix entre les deux types de machine – donc la clientèle. Or, avec l'arrivée de la PS-X et de Saturn, cette belle segmentation du marché est remise en question. Ces deux consoles sont plus puissantes qu'un PC,

même haut de gamme, et sont d'une facilité d'utilisation extrême. Avez-vous déjà essayé d'installer un simple lecteur de CD-Rom sur un PC? De gérer les conflits qu'il va entraîner avec le driver de la carte sonore, qui n'est pas compatible avec la nouvelle version du système, sans laquelle Windows ne peut tourner, et c'est trop bête de l'enlever car on vient juste de rajouter une petite fortune en Ram, juste pour permettre de faire tourner l'utilitaire qui va diagnostiquer une capacité du buffer vidéo de la carte vidéo trop faible, etc., etc. Enfin, dernier avantage de ces consoles 32 bits, elles coûtent deux ou trois fois moins cher!

Pour nous, consoleux ravis, ces nouvelles machines vont nous permettre de jouer à des jeux techniquement au top niveau: adieu les jeux Doom qui utilisent des sprites bit-map, et bonjour même genre de jeu en 3D polygonal!



Après 2 loopings et 4 vrilles pour échapper aux migs
qui vous poursuivent, vous serez bien content
d'avoir un tuyau d'évacuation accroché au casque.



LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE CA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi

Tôshinden

Pour son premier jeu sur Playstation, Takara a frappé un grand coup. Cet éditeur, qu'on connaît jusque-là surtout pour ses conversions des hits de SNK sur Game Boy, Super Famicom et Megadrive semble prouver qu'il nourrit d'autres ambitions que des productions simples conversions.

Tôshinden est un jeu de combat qui s'inspire autant de Virtua Fighters que de Samurai Spirit. L'ascendance de VF se retrouve dans la présence d'une série de duels qui ont lieu sur des aires de combat sans aucun objet ou décor, hormis à l'arrière-plan. Comme dans le hit de Sega, on retrouve des combattants en 3D, avec des animations de leurs mouvements très détaillées, ainsi que des déplacements de caméra, qui modifient les points de vue suivant l'action. L'empreinte de Samurai Spirit elle, transparaît à travers les différentes armes blanches dont sont équipés les combattants. Huit experts vont s'affronter à travers huit niveaux. Parmi ceux-ci, on trouve un Ecossais sorti tout droit de Highlander. Sofia (une Russe représentant le KGB), un samouraï...

À côté des conversions d'arcade à succès qui vont fleurir sur la PS-X, la part des grands éditeurs comme Konami, Namco, Bandai... Takara présente un jeu original parce que ne reposant sur aucune licence forte. Pour s'imposer, il ne devra compter que sur les qualités techniques de sa réalisation, ce qui semble bien parti.

TAKARA/PS-X



MONSIEUR GOURAUD DONNE UN COUP DE POUCE À TAKARA!

Jusqu'à présent, les jeux en 3D japonais, tant en arcade que sur les nouvelles consoles 32 bits, faisaient appel au Flat Shading. Takara, avec Tôshinden, utilise pour la première fois dans ce genre de jeu du Gouraud Shading. C'est une première au Japon, et le résultat est somptueux. Mais en Occident, les programmes pour PC, notamment les simulateurs de vol, y ont recours couramment depuis deux ou trois ans.

FLAT SHADING

Ce procédé de programmation permet d'appliquer une couleur aux faces des polygones suivant leur exposition à une source de lumière. Ainsi, la face d'un cube qui est placée devant une lampe sera bleu ciel très clair, alors que la face opposée sera bleu sombre et que les faces sur le côté seront d'un bleu intermédiaire. Ce procédé use de calculs relativement simples, et est donc rapide.

GOURAUD SHADING

Il s'agit d'une autre réponse au même problème: comment colorer un polygone en 3D de façon le plus réaliste possible en tenant compte de l'éclairage. L'algorithme (c'est-à-dire la formule mathématique) employé a été trouvé par monsieur Gouraud. Plus ambitieux que le Flat Shading, ce procédé demande plus de calculs, et est donc plus lent. Il n'est applicable que sur les machines les plus puissantes. Avec le Gouraud Shading, on ne calcule plus les teintes du polygone face par face, mais pixel (c'est-à-dire un point élémentaire de l'image) par pixel! Cela permet donc, pour chaque face, de créer des sortes de dégradés, qui sont à la fois plus esthétiques et plus réalistes.



Admirez la texture des murs de la pièce et les détails des combattants: on distingue même leurs doigts, et les ombres sur le sol ne sont pas de simples formes grossières, mais reflètent membres, sabres, etc.



Le gros balèze... son énorme masse s'apprete à en donner un coup à son adversaire, qui s'élançait à ce même moment, le sabre à la main.



La caméra zoomé légèrement sur l'action. Le mastodonte, plus costaud mais également plus lent, n'a pas bougé. Mais, durant cette fraction de seconde, son adversaire poursuit son bond et son arme décrit un arc en cercle remontant vers la poitrine du colosse blond.



qu'il transperce, arrêtant le coup de massue.



Le gros balèze, foudroyé, s'effondre lourdement en arrière.

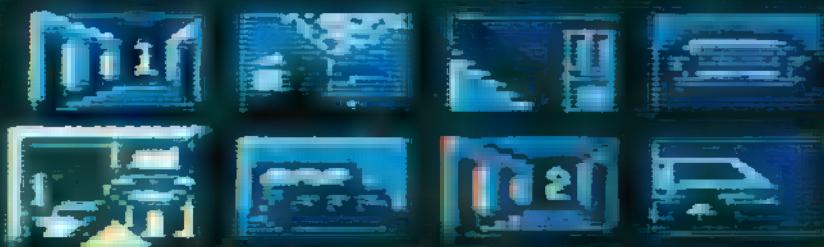


12 : 15

DOUCET

SALLE DE BAIN

Possible Capturés 50
Capturés 12



Vous êtes dans la salle de bains avec une charmante jeune fille,
votre adversaire se cache dans la douche.

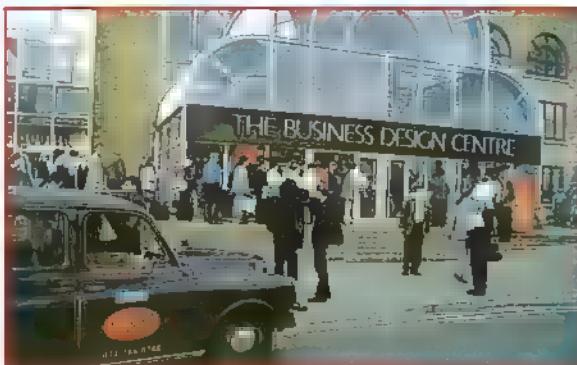
Vous l'éliminez tout de suite ou vous attendez un peu ?



LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE CA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi



A COMME AMBIANCE

L'ECTS de Londres était plus rigolo que les années précédentes car, pour une fois, on pouvait découvrir quelques nouveautés sur console, ce qui était loin d'être le cas ces derniers temps. Bien sûr, cette manifestation ne pouvait se comparer aux salons américains, dans lesquels on croule littéralement sous les nouveautés. Enfin, on a tout de même trouvé quelques petites choses intéressantes, comme Starblade, Le Retour du Jedi ou encore Indiana Jones, et même une nouvelle console: la 32 X en première présentation mondiale... Pas mal, non? L'ambiance était particulièrement bonne chez les éditeurs anglais, qui sont traditionnellement des inconditionnels des micros (personne n'est parfait!) et qui se réjouissaient de la très nette progression du PC face à la stagnation du marché des consoles. Qu'ils se dépêchent de fêter cette victoire, les bougres, car je doute fort que cela dure! Attendez un peu que les nouvelles consoles arrivent et on verra ce que l'on verra. De Dieu!



COMME BEAU DE LOIN MAIS LOIN D'ÊTRE BON?

Allez savoir... Le fait est que les diverses adaptations de *Rise of the Robots* ont tenté d'exploiter au maximum les capacités des bécanes respectives (3DO, SNIN, MD) tout en conservant la qualité graphique absolument extraordinaire de la version PC CD-Rom.

Le tout a été conçu à partir de logiciels de modélisation en 3D qui produisent des images en Ray Tracing (gestion de la lumière) d'un niveau excellent: métamorphose d'un robot en métal liquide, dislocation des vaincus... Le jeu vous invite à incarner un cyborg unique (en mode 1 joueur) confronté à sept robots tueurs.

Les coups spéciaux se comptent sur une main de deux doigts pour chaque personnage et leur réalisation n'est pas très compliquée. Reste à voir si l'éclat ne l'emportera pas sur la substance...



Rise of the Robots (3DO) - Mirage - Combat - Novembre 94.



Rise of the Robots (3DO) - Mirage - Combat - Novembre 94.



Rise of the Robots (SNIN) - Mirage - Combat - Novembre 94.



COMME SEGA

Sega n'a pas failli à la règle: l'ECTS étant ce qu'il est, les nouveautés ne sont pas des plus nombreuses... Toutefois, il était agréable de voir que quelques jeux 32 X étaient à présent jouables (voir lettre "X"), et que quelques gentilles nouveautés pointaient le bout de leur nez. On y retrouvait l'inénarrable Soleil (entiètement en anglais), qui n'est autre qu'un remake de Zelda "segatisé"; Sonic et Knuckles, dont nous vous avons parlé dans le numéro précédent, et qui vous permettra de jouer Knuckles dans Sonic, Sonic 2, Sonic 3 et Sonic Spinball, et ainsi découvrir de nouveaux tableaux; Ecco the Tides of Time, la suite des aventures de notre dauphin perdu dans des mondes bien étranges; The Pagemaster, l'adaptation d'un dessin animé prévu pour bientôt aux USA et qui vous permettra d'incarner Richard (un proche parent de Spy Goku?) dans un jeu de plates-formes où la magie tiendra une large place... Pas de Saturn, pas de Virtua Fighters, rien à manger, bref... Sega!



Voici la borne d'arcade de Star Wars que vous devriez déjà pouvoir trouver en France. Le jeu 32 X est sur le même modèle mais vous ne pourrez y jouer à deux.



The Pagemaster (MD) - Sega - Plates-formes - Novembre 94.

DE LECTIS

D COMME DONKEY HONG

Bon non! Il n'était pas là, le gorille, et encore moins le nouveau Mario qui devrait sortir sur NES bientôt. Nintendo préfère nous ménager avant de lancer l'énorme campagne publicitaire qui devrait précéder la sortie de Donkey Kong à Noël. Il se retrouve donc avec un stand perdu dans les soubasements de l'ECTS, nettement moins exotique que celui du CES de Chicago (jungle artificielle, itou, itou...). On pouvait y redécouvrir des jeux du genre de **Super Metroid**, **Secret of Mana**, et d'autres "déjà vus" ainsi que des jeux Super Game Boy sans grand intérêt. Par contre, on ne pouvait résister au plaisir de vous (re)montrer quelques écrans de **Super Punch Out** (un superbe hit de la NES) et de **Kid Clown in a Crazy Chase**, au concept de jeu complètement novateur: la course-poursuite!



Super Punch Out (SNIN) - Nintendo - Boxe - Début 95.



Ah ben pareil! (SNIN). Re-Nintendo. Re-boxe. Re-même date!



Kid Clown in a Crazy Chase (SNIN) - Kemco - Course - Début 95.



Les animations ainsi que les graphismes risquent d'en fasciner plus d'un. **Kid Clown** s'annonce comme un très grand jeu!



Soleil (MD) - Sega - Aventure - Décembre 94.



Habiles comme pas deux, nos trois reporters de choc vous ont dégoté au détour d'un "choli" resto cette non moins "cholie" carte postale. Cherchez l'erreur!



The Pagemaster (MD) - Sega - Plates-formes - Novembre 94.

UN AVION PEUT EN CACHER UN AUTRE

On n'imagine pas la cruauté des compagnies aériennes! Le jour du départ pour l'ECTS, nous nous ruâmes, Spy et moi, vers Orly. Nous arrivâmes à dix heures vingt-huit minutes, soit largement avant le départ de l'avion, qui décollait à dix heures trente. On nous refusa l'accès à l'aéroplane sous des prétextes futile: il était plein, nous étions en retard...



Toutes billeveés qui ne pouvaient masquer la réalité: les personnels au sol d'Air France ne voulaient pas nous laisser prendre l'avion parce qu'ils étaient jaloux de rester en France au soleil, et de ne pas aller sous la pluie en Angleterre, comme nous! Après avoir calmé Spy à coups de valise (il veut toujours avoir raison, et prétendait que j'étais arrivé à notre rendez-vous avec vingt-cinq minutes de retard, que c'était ma faute si nous avions loupé l'avion... Je lui expliquais que je ne pouvais décentrement prendre l'avion avec dans mes bagages une paire de chaussettes composée d'une seule chaussette et que j'avais dû consacrer le temps nécessaire à régler ce délicat problème), nous glandâmes six petites heures durant en attendant l'avion suivant.



COMME EFFET

Un jeu de billard de cette trempe ne pouvait passer à côté de l'œil averti du spécialiste de Snooker sans trou (et sans queue, au préalable) qu'est "Mickey-Banane". Fort de son succès sur Atari, Amiga et PC, ce **Jimmy White Whirlwind Snooker** est en passe de devenir une référence pour tous les passionnés de ce sport sur MD. Très complet et particulièrement ergonomique, ce billard vous propose des angles de vue étonnantes et une animation en 3D époustouflante. Reste à apprendre à jouer aussi bien que notre banane de service... *Jimmy White's Whirlwind Snooker* (MD) - Virgin - Snooker - Novembre.



COMME FFFIZZZ . . .

"Fffizzz...": c'est le cri de ralliement de la banane et de l'espion au moment où ils tombaient sur une simulation de course auto/moto quelconque. Autant vous dire que les "fffizzz..." fusaien. Le "fff..." émane des nasales de la banane au moment où il découvrit le Super Motocross de chez Electro Brain. Ce "fff..." saluait le Super FX dont le jeu était affublé. Ça lui fait toujours cet effet-là, le FX. Le "... jaillit de la bouche de Spy au moment où il découvrit chez Gremlin (un revenant!) Top Gear 3000, dans lequel il est à présent possible de jouer à quatre. Le "zzz..." fut commun puisqu'ils s'endormirent tous deux devant le stand Domark, qui leur proposait **Formula One World Championship**.



Super Motocross (SNIN) - Electro Brain - Cross - Décembre.



Top Gear 3000 (SNIN) - Gremlin - Course - Début 95.



STREET RACER

Présenté pour la première fois au CES de Chicago, **Street Racer** sera l'un des concurrents les plus sérieux des Donkey Kong et autres Earthworm Jim de cette fin d'année. Le cocktail est parfait! Une course endiablée, un mode 4 joueurs ébouriffant, des personnages hétéroclites - et un designer, Mevlut Dinc, fort sympathique. Interview.

d'autres consoles?

M.D.: Oui, nous travaillons actuellement sur une version MD du produit mais les machines sont différentes et l'adaptation le sera certainement. Nous allons aussi commencer le travail sur Playstation d'ici peu...



C+: Street Racer et Mario Kart sont-ils très différents?

C+: Combien de temps vous a pris le développement du jeu?
M.D.: A deux (un artiste et un programmeur), nous avons mis dix mois à finaliser le produit.

C+: Avez-vous l'intention d'adapter Street Racer sur

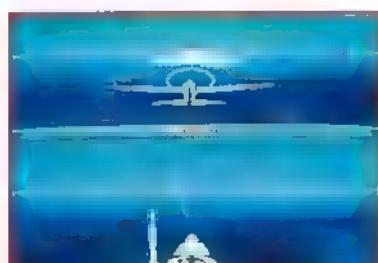
C+: Quel genre de travail?

M.D.: Nous allons réutiliser le personnage turc dans un jeu CD-Rom pour la Playstation. Un genre de "cartoon" que nous dévoilerons d'ici peu!

C+: Merci. Est-ce que vous auriez une cigarette?



F1 World Championship Edition (MD, SNIN, GG) - Domark - Formule 1 - Décembre.



Carrier Aces (SNIN) - Gametek - Combat aérien - Décembre.



Full Throttle Racing (SNIN) - Gametek - Course - Novembre.



COMME HA! KIRA BIEN HI RIRA LE DERNIER

Peu, voire pas remarquée, la conversion du célèbre Akira sur MCD, MD et SNES, n'était présentée qu'en démo sur un écran gros comme mon pouce. Peut-être THQ ne voulait-il pas renouveler son erreur du CES: l'éditeur avait présenté une version peu avancée et avait essayé de très vifs reproches. Nous n'avons pu y jouer, mais nous nous sommes fait un plaisir de glaner quelques infos: Akira regroupera divers genres (beat-them-all, aventure, action et réflexion) et proposera des phases très variées, qui iront de la course de motos à la séquence de combat en passant par une partie aventure où vous verrez l'action par les yeux du personnage. Il ne devrait pas tarder à les ouvrir...



Akira (MD, MCD, SNIN) - THQ - Multigenre - Début 95.



COMME INFOS

US Gold fêtait ses dix ans sur le salon (petit, mais déjà tellement grand!) - STOP - Acclaim a décliné l'invitation qui lui était faite de tenir un stand sur l'ECTS. Problème d'argent ("A vot' bon cœur, m'sieurs dames!"), de cœur, manque de motivation? - STOP - Au chapitre des absences, on découvrait qu'Atari ne tenait pas non plus de stand - STOP - Sony n'était finalement pas installé dans les locaux de l'ECTS. Faute de place, ils ont préféré se louer un énorme local pour des présentations spéciales. Il semblerait d'ailleurs (notez l'emploi du conditionnel) que l'organisateur du show leur ait intenté un procès! Info? Intox? - STOP - Petite page de pub pour un confrère qui devrait voir le jour bientôt: Micro Kids Multimédia, le journal! - STOP.



The Flintstones (SNIN) - Ocean - Plates-formes - Décembre.



Jungle Strike (SNIN) - EA - Stratégie - Décembre.



Jurassic Park II (SNIN) - Ocean - Action - Décembre.



COMME JUNGLE

C'est la mère porteuse, l'entité créatrice, la source à laquelle s'abreuve notre confrère Spy Goku. Il y a vu le jour, il a vagabondé dans le labyrinthe de ses entrailles de nombreuses années durant, et verse une petite larme à chacune de ses nouvelles incursions. Le salon lui a permis de retrouver ses racines, avec des jeux tels que The Flintstones (adapté du film du même nom), ou encore Pitfall (adapté du jeu Atari du même nom!). Nous l'avons vu blêmir et se recroqueviller devant les somptueux velociraptors de Jurassic Park II, d'Ocean, auquel il jouait avec son compère Banane. Mais il nous a fallu l'empêcher de détruire la Super Nintendo sur laquelle tournait la conversion de Jungle Strike: il ne pouvait supporter l'idée que ce superbe hélico fasse cramer sa douce jungle.



Pitfall (SNIN) - Activision - Plates-formes - Décembre.



The Flintstones (MD) - Ocean - Plates-formes - Décembre.



COMME KAPUT

Acclaim n'a pas trouvé nécessaire de venir présenter son MKII (au vu des notes publiées dans les journaux, vous me direz que ce n'était plus forcément nécessaire!), mais nous avons réussi à nous trouver quelques jeux de combat intéressants. Tandis que le Clayfighter II (SNIN) est actuellement en cours de développement dans les labos d'Interplay (24 mégas et dix nouveaux personnages), le premier du nom arrive enfin sur MD. Pas de changement majeur à noter (la pâte à modeler est toujours de mise) mais la jouabilité semble avoir été revue à la hausse. En ce qui concerne Double Dragon V, cette version n'a plus rien à voir avec les simili beat-them-all qui encombraient la plupart des bécanes. Vous voilà à présent au cœur d'un jeu de baston qui emprunte à SFII la représentation des combats.



Double Dragon V (SNIN) - Interplay - Combat - Début 1993.



Double Dragon V (SNIN) - Sony - Combat - Décembre.

NEW GAMES

VENTE - ECHANGES - REPRISES

8 rue Jean-Pierre Timbaud
75011 PARIS (M^eOberkampf)
Tél : 48.06.69.23

OUVERT :

lundi de 14h à 19h.
mardi au samedi de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h.

SUPERNINTENDO

NBA JAM (VF)	449
SCHTRUMPF'S (VF)	449
ROCK'N ROLL RACING (VF)	429
SUPER STREET FIGHT (JAP)	549
D.B.Z ACT. (JAP)	449
SUPER METROID (US)	469
FIFA SOCCER (VF)	399
SECRET OF MANA (US)	499
MORTAL COMBAT 2 (JAP)	489
SOCCER SHOOT OUT	499

Pour autres titres et occasions téléphoner au 48 06 69 ■

MEGADRIVE

STREET OF RAGE (JAP)	399
FIFA SOCCER (VF)	399
FATAL FURY 2 (JAP)	639
SUPER STREET FIGHT (JAP)	599
SAMPRASTENNIS (VF)	449
VIRTUAL RACING (VF)	579
NBA JAM (VF)	449
DUNE 2	449
LAND STALKER (VF)	449

NÉO-GÉO

WORLD HEROS JET	1199
SUPER SIDE KICK 2	1199
WINDJAMMER	1199
KARNOV'S REVENGE	1199
TOP HUNTER	1490

CONSOLE CD NÉO GÉO ET JEUX DISPONIBLES	TÉL
CONSOLE LYNX ET PLUSIEURS TITRES LYNX À 59	

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tél :

Règlement : chèque mandat lettre

TITRES ET CONSOLES (Précisez sur quelle console) PRIX

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FRAIS D'ENVOI (jeux : 29F - console : 55F)

TOTAL À PAYER

Offre valable dans la limite du stock disponible



COMME LONDRES

On ne pouvait passer à Londres sans visiter pour vous quelques hauts lieux de l'univers ludique. On commencera par le traditionnel Funland (sur Picadilly Circus) qui, sur deux étages, vous propose les jeux les plus récents du moment (ne loupez sous aucun prétexte Virtua Formula à quatre!). L'amateur de jeux Sega se devra de passer par le magasin de jouets le plus grand d'Europe (dont Banane n'est pas capable de se rappeler le nom) sur Regent Street, qui propose en ses soubassements une salle d'arcade entièrement consacrée à notre hérisson speedé. Pour finir, plutôt que de vous conseiller quelques pubs bien à la mode du genre de Planet Hollywood (bien que la bière y soit bonne), nous préférons vous vanter les mérites de Forbidden Planet, un magasin référence pour tous les passionnés de comics et de films de SF. Une librairie incroyable, incontournable, d'où les plus avares sortiront les poches vides...



Comment résister aux attractions de la réalité virtuelle, même sachant qu'il vous faudra une dizaine de cachets d'aspirine avant de vous en remettre?



Forbidden Planet recèle des trésors insoupçonnés. Ne pas y aller faire un tour relève du sacrilège!



COMME MINNIE



Mickey Mania (SNIN) - Sony - Plates-formes - Décembre 94.



Dans ce niveau, prétez attention à Pluto, car c'est lui qui vous préviendra de l'arrivée des élans, qu'il faudra éviter...

Mickey Mania est indiscutablement un grand jeu. Maniable, aux niveaux variés et superbes, recourant à des techniques de programmation hallucinantes, il allie à la magie des premiers dessins animés de Disney une réalisation technique irréprochable. Afin d'en savoir plus sur ce bijou, nous avons questionné John Burton, programmeur, et Andrew Ingram, graphiste du studio de développement Travelers Tales.

C+: Quels jeux avez-vous réalisés précédemment?

T.T.: Nous avons fait Leander sur Amiga. Puis nous sommes passés aux consoles, Pugsy et Dracula sur SFC et MD.

C+: Comment s'est passée la réalisation de Mickey Mania?

T.T.: Dix personnes y ont travaillé pendant environ neuf mois. Sony a proposé l'idée de Mickey Mania à Disney. Puis nous avons été contactés pour le développement. Les relations avec Disney n'ont pas été simples au début, mais tout s'est très bien passé par la suite.

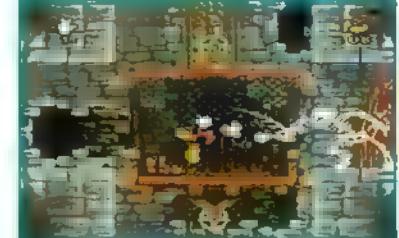
C+: Quels sont votre machine et votre jeu préférés?

T.T.: Daytona USA! Quant au Jaguar, il a l'air cool mais les spécifications de la PS-X paraissent bien meilleures.

C+: L'après Mickey Mania?

T.T.: Nous avons plusieurs projets. La version MCD devrait incorporer des digitalisations. Un Mickey Mania sur PS-X est possible. Nous allons aussi commencer un Mickey Mania II, peut-être avec deux joueurs: Mickey et Minnie ou Pluto. Nous aimerais nous spécialiser dans des adaptations de Disney. Bien sûr, c'est un peu enfantin comme univers, et on aimerait aussi travailler sur des mangas nippons. Mais avec Nintendo...

C+: Merci. Heu, dites-moi, Travelers, ça a à voir avec les chèques?...



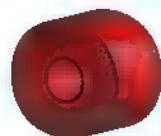
L'ascenseur vous amène à des étages remplis de squelettes. Vous pouvez utiliser vos munitions pour les liquider.



A la manière d'un Cool Spot ou d'un Addams Family 2, votre personnage est entouré d'un halo de lumière lorsqu'il évolue dans l'obscurité.



Un passage délicat qui vous entraîne sur un chariot lancé à 100 km/h.



COMME OH! LA BELLE AVENTURE...

Oyez! oyez! braves gens, le roi de l'ECTS, accompagné de ses fidèles serviteurs, Elite, Virgin et Interplay, vous propose une sélection des meilleures aventures disponibles, tous supports confondu. **Heart of the Alien**, sur MCD, vous invite à poursuivre les aventures commencées dans Another World, d'Eric Chahit – celui-ci, qui n'a pourtant pas participé à la création du second épisode, a refusé que cette suite soit commercialisée sur une autre plate-forme que le MCD. **The Lord of the Rings** (SNIN) vous proposera d'incarner le jeune Frodon, neveu de Bilbo le Hobbit, qui devra parcourir les contrées des terres du Milieu pour détruire l'anneau de Sauron. **Blackhawk** n'est, pour sa part, qu'un ersatz revu et amplément corrigé de Prince of Persia. Un ersatz où votre personnage pourra tirer et parler aux habitants des mines... Flashback n'est pas loin.



COMME NÉANT...

Blackhawk (SNIN) - Aventure - Interplay - Fin 94.



Darkseed (MCD) - Aventure - Cyberdream - Début 95.

Heart of the Alien (MCD) - Virgin - Aventures - Décembre 94.



The Lord of the Rings (SNIN) - Aventure/stratégie - Interplay - Fin 94.

. SALON . SALLE DE SEJOUR . SALON .



COMME PREMIER PRODUIT PRÉCALCULÉ POTABLE . . .

Enfin, Silpheed n'était pas mal dans le genre, mais l'adaptation de ce hit d'arcade qu'est Starblade devrait le surclasser. Souvenez-vous de cette borne d'arcade qui vous faisait vivre une aventure toute de 3D emplie. Un subtil mélange de StarWing et de Silpheed, qui ouvrirait la voie à tous les shoot-them-up en 3D. Le voici à présent sur MCD. La 3D précalculée est de qualité, son animation fluide, la maniabilité du curseur presque irréprochable et l'action trépidante. Possesseurs de MCD, préparez vos brouzoufs!

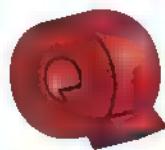
Starblade (MCD) - Shoot-them-up - Sega - Début 95.



Les ennemis sont féroces. Dépêchez-vous de détruire ces missiles, sinon votre bouclier risque d'en prendre un coup.

Ici, visez le réacteur de cet engin. Cette technique avait déjà été utilisée dans StarWing: les points sensibles clignotent...

Ce Starblade vous proposera un mélange de 3D fil de fer et de 3D surface pleine. A trop admirer les décors, on en oublie de tirer.



COMME HUQUE



Virtuoso (3DO) - Elite - Aventures - Décembre 94. Ce jeu est l'un des rares produits 3DO que nous n'avons pas encore vus. L'action est soutenue, la réalisation de qualité. On risque de s'amuser.

Sur l'ECTS, à l'occasion de la sortie de Super Return of the (Super) Jedi, était présent Mark Hamill le plus qui incarne Luke Skywalker dans "La Guerre des étoiles". Les journalistes se bousculaient pour lui demander une interview! Nous décidâmes de ne pas céder à la facilité, de frapper plus fort, beaucoup plus fort: aller du côté obscur de la Force, interviewer Dark Vador!

Salut, Dark! On n'a plus beaucoup entendu parler de toi après l'attaque de l'Etoile noire. Qu'as-tu devenu?

Je me suis complètement remis en question. La vie, la mort, les caramelis mous... Étais-je toujours le plus froid de tous les monstres froids? J'ai alors décidé de suivre un stage zen à Katmandou. Je me nourrissais de bourgeons de fleur de lotus et arrachais les ailes des papillons à distance grâce à la Force.

Justement, Dark, certains de tes concurrents prétendent que ce n'est plus la Force que tu maîtrises, mais la Farce.

Comme toutes les stars, j'ai beaucoup de détracteurs. Superman veut ma peau. Earthworm Jim envie mon style à la fois sanglant et délicat. J'ai eu un petit passage à vide mais je peux vous dire que je vais revenir très fort dans le peloton de tête des ordures de l'espace!

On a entendu dire que tu as signé un contrat colossal avec un éditeur japonais, dont le nom commence par un "S" et finit par un "A", avec un "E" et un "G" au milieu. Il paraît que tu débugges la version Star Wars pour 32. Des commentaires?

Je ne peux rien vous dire. Tout est possible, même l'improbable. Ce qui est sûr, et je tiens à ce que vous l'écriviez pour que vos lecteurs en profitent, c'est qu'un bon sens vaut mieux que deux tu l'auras.

Merci, Dark. Heu, j'aurais pas un bout de Force en rab'?

DBZ III	
Manga 36	639F
SOCER SHOUT OUT SNES	549F
SUPER PINBALL SRC	399F
WORLD HEROES 2 SRC	599F
EYE OF BEHOLDER SN	549F
R TYPE 3 SPC	399 F
NIGEL MANSILL SRC	399 F
KANNA 4 SRC	389 F
KING OF DRAGONS SRC	449 F
MUSCLE BOMBER SRC	449 F
BASTARD SRC	349 F
WORD CUP USA SN	419 F
SUPER GOAL 2 SNES	459 F
POKEMON 2 SN	549 F
HYPER V BALL SRC / SN	499 F
T.T. FIGHTER SN	529 F
KNIGHT OF THE ROUND SNES	499F
BREATH OF FIRE SNES	529F
SCHTOUMPS SN	459F
BUGS BUNNY SNES	499F
STUNT RACE FX SNES	549F
SAMOURAI SHOWDOWN SRC	649F
FATAL FURY SPECIAL SRC	619F
D.BZ 3 SRC	639F
SECRET OF MANA 2 SRC	629 F
PSG SN / MD	399 - 529 F
NBA JAM SN / MD	449 - 599F
FIFA SN / MD	489 - 439F
D.BZ 2 ACT SN / MD	499 - 449F
SUPERSTAR FIGHTER SNES / MD	539F
FLINSTONE SN / MD	429 - 299F
MORTAL COMBAT 2 SN / MD	589 - 489F
LE ZIPE DE LA JUNGLE SN / MD	549 - 489F
BRUTAL SPORT FOOT JAG	499F
WOLFENSTEIN 3 D JAG	499F
DOOM JAG	TEL :
REDLINE RACING JAG	TEL :
KASUMI NINJA JAG	TEL :
AIR CAR JAG	TEL :
ALIEN VS PREDATOR JAG	TEL :
PROMOTION	
TRANSO MD / MD 2 / SNES / SN / SPC / GB / GG	169F
PRIX 99F / 130F / 130F / 130F / 99F / 79F / 89F	P
PERITEL MD / GR / MD2 / GEN2 / SN / SNES / SPC	P
PRIX 120F / 120F / 130F / 130F / 139F / 139F	P
GRAND CROQ DE MANETTES (TEL)	
NEURISCOPE PARTIE 80F	
ADAPT 50 / 60HZ MD / SN 139F	
99F AVEC L'ACHAT D'UN JEU	

ACCESSOIRES

TRANSO MD / MD 2 / SNES / SN / SPC / GB / GG
PRIX 99F / 130F / 130F / 130F / 99F / 79F / 89F
PERITEL MD / GR / MD2 / GEN2 / SN / SNES / SPC
PRIX 120F / 120F / 130F / 130F / 139F / 139F

GRAND CROQ DE MANETTES (TEL)
NEURISCOPE PARTIE 80F

ADAPT 50 / 60HZ MD / SN 139F
99F AVEC L'ACHAT D'UN JEU

K7 VIDEO (ORIGINAL)

K7 DBZ VOL. 1 A 4 VER PR 149F / K7

K7 DBZ VOL. 1 A 4 VER JT 99F / K7

K7 DBZ VOL. 1 A 12 VER JT 175F / K7

K7 FAIRY FURY 169F OAV

K7 FINAL FANTASY 169F OAV

K7 ARTO RECHING 169F OAV

5 K7 AU CHOIX = 1 X CADEAU AU CHOIX

FIGURINE, MANGA, CARTES TEL

LIVRAISON «COLISSIMO RECOMMANDÉ»
LES RÈGLEMENTS NE SONT ENCAISSE
QU'APRÈS ENVOI DE VOTRE COLIS
IL EST UTILE DE METTRE SON N° DE TEL
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER

DERNIERE MINUTE... DERNIERE MINUTE... DERNIERE MINUTE...
Illusion of Gaia SNES, Urban strike MD, Shining Force 2
horaires : du lundi au samedi de 10h30 à 19h30
et le dimanche de 14h à 19h30

Scrolling : 33 rue Planchat 75020 Paris M° Avnon
Tel : (1) 44 93 70 67 Fax : (1) 44 93 70 68

BON DE COMMANDE

NOM PRÉNOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....

DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT

FRAIS DE PORT : 50F JUSQU'A 3 JEUX - CONTRE REMB: 50 F

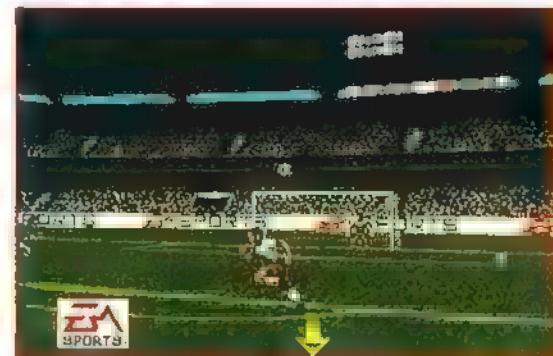
CHEQUE MANDAT

DATE SIGNATURE TÉL:



COMME RETARDATAIRES

Toujours au fait de l'actualité, les éditeurs sortent des jeux de foot... trois mois après la Coupe du monde! C'est Electronic Arts qui ouvre les hostilités avec une conversion du célèbre **FIFA** sur 3DO. Les options sont toujours aussi complètes, mais la vision de jeu a été revue totalement. Dorénavant, on vous propose de jouer en choisissant l'emplacement des caméras (épaule des joueurs, vue aérienne...)! Superbe. Virgin poursuit son petit bonhomme de pelouse en proposant **Dino Dini Soccer**, sur MD et SNIN. Un choix de 80 équipes différentes, options traditionnelles, option Replay des actions sous des angles différents, simplification des commandes sont les points forts de cette simulation. Domark clôt ce chapitre en offrant un **Total Football** à la MD ainsi qu'un **John Ritman's Soccerrama** à la SNIN. Le premier propose des animations de personnages très détaillées, tandis que le second vous permettra de jouer à cinq simultanément...



FIFA (3DO) - EA - Foot - Novembre 94.



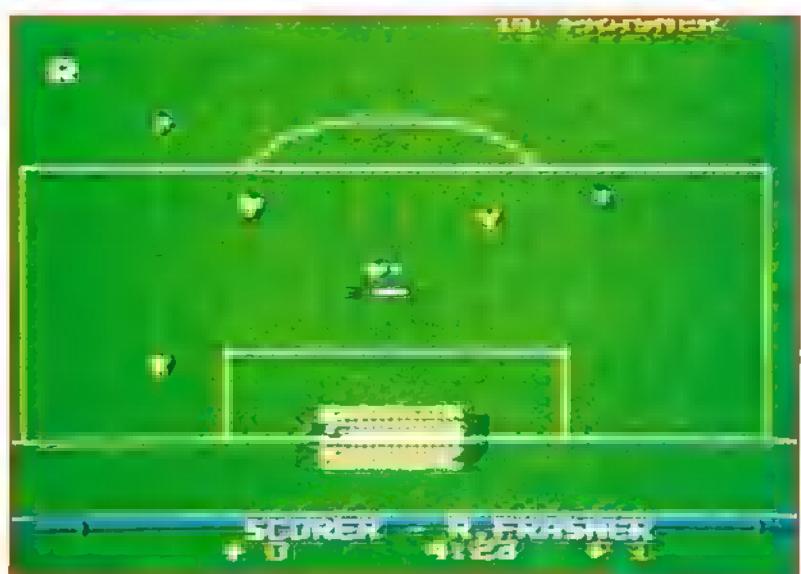
Dino Dini's Soccer (SNIN) - Virgin - Foot - Novembre 94.



Jon Ritman's Soccerrama (SNIN) - Domark - Foot - Début 95.



Total Football (MD) - Domark - Foot - Début 95.



Dino Dini's Soccer (MD) - Virgin - Foot - Novembre 94.



COMME STATION

Un peu à l'écart de l'ECTS, Sony organisait une "présentation" de la Playstation. Ce terme désignait en fait une bande vidéo qui ne révélait rien de plus que ce que Consoles+ vous avait déjà montré, ainsi qu'une simple maquette de la Playstation. Pas de machine en démonstration, pas de jeux, juste deux, trois démos en vidéo. La Playstation à L'ECTS: un pétard mouillé!



COMME TROU

Amateur de golf, voici pour vous. Electronic Arts mette pour le birdie avec **PGA Tour Golf III**, qui innove en proposant des animations plus soignées (encore!) et un travail sur la balle encore plus précis. Virgin fait dans la FMV avec **Links**, sur MCD, auquel sont intégrées des séquences vidéo fort impressionnantes, mais avec un "game play" assez traditionnel. US Gold drive pour le par avec **World Championship Golf**, sur 3DO et MCD. Ce jeu, qui s'annonce déjà comme une valeur sûre, fait largement appel à la FMV et à l'IA ("intelligence artificielle", hum...). Ça swillingue...



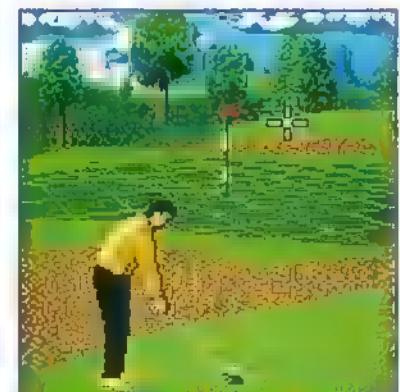
World Cup Golf (MCD) - US Gold - Golf - Décembre 94.



Links (MCD) - Virgin - Golf - Novembre 94.



PGA Tour Golf III (MD) - EA - Golf - Novembre 94.



World Cup Golf (3DO) - US Gold - Golf - Décembre 94.



COMME UNIS POUR LA VICTOIRE

Pour ceux que la cinquième mi-temps et la mêlée intéressent, nous avons dégoté un jeu de Rugby d'EA, *Rugby World Cup 95*, qui restera certainement dans les annales. Comme dans *FIFA*, les animations des personnages sont nombreuses et les options toujours aussi fouillées. Il va sans dire que le quadruplier d'EA sera mis à profit, laissant à vos amis le choix parmi trente équipes internationales. A surveiller de près. Dans un genre complètement différent, mais qui requiert un esprit d'équipe toujours aussi poussé, *Cannon Fodder* débarque de l'Amiga sur SNIN et MD. Vous allez devoir gérer une troupe de soldats débonnaires qui auront à accomplir une trentaine de missions dans cinq mondes différents. Une référence!



Cannon Fodder (MD) - Virgin - Action - Janvier 95.



Rugby World Cup 95 (MD) - EA - Rugby - Décembre.

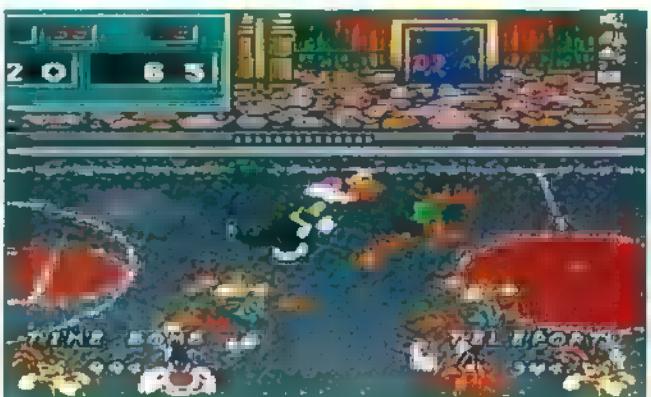


Cannon Fodder (SNIN) - Plus joli, et toujours aussi marrant!



COMME VRAC...

... pour ces quelques jeux sortis tout droit de chez Sunsoft. On commence avec *Looney Tunes Basketball*, qui vous permettra d'incarner tous vos héros favoris. Retrouvez donc Marvin ■ Martien, Daffy, Bugs et compagnie dans un jeu de street-ball original. *Daze Before Christmas* est, pour ■ part, le premier jeu à mettre en scène le Père Noël dans un jeu de plates-formes. On attend de voir. On finira avec *Bubble and Squeak*, jeu d'action/aventure assez sympathique qui vous triturera les méninges des heures durant.



Looney Tunes Basketball (SNIN) - Sunsoft - Streetball - Fin 94.



Bubble and Squeak (MD) - Sunsoft - Action/aventure - Fin 94.



NHL '95 (MD) - EA - Hockey - Fin 94.



Daze Before Christmas (SNIN) - Sunsoft - Plates-formes - Fin 94.



COMME WIZZ!

Pourquoi "wizz"? Parce que ça va vite, c'est réfléchi, intelligent, agréable, c'est wiiiiizz, quoi! Ça? C'est *Pac ■ Time*, sur SNIN et GB (bientôt sur MD et GG), et c'est à Atreid Concept (un studio de développement français!) qu'on le doit. Vous allez donc incarner Pacman dans un jeu de plates-formes/réflexion qui ne comporte pas moins de cinquante niveaux. Sur GB, il vous faudra user des quatre "transformations" que découvrira votre personnage pour pouvoir nager, vous accrocher, détruire les obstacles ou encore tirer, tout ça dans le but de trouver la sortie des niveaux. Pour la version SNIN, les niveaux diffèrent, mais le principe reste à peu près le même. Les niveaux sont longs, les énigmes décapantes.



Pac in Time (GB) - Namco - Plates-formes/réflexion - Début 95.



Pac in Time (SNIN) - Namco - Plates-formes/réflexion - Début 95.

VIDEO GAMES GRENOBLE

SUPER NINTENDO

Astro Gogo	385F
Bomber Man 2	569F
Dragon Ball Z2	440F
Dragon Ball Z3	649F
Fatal Fury Spécial	629F
Fifa Soccer	419F
Fighter's History	539F
Final Fantasy 6	625F
Fx Trax	549F
Goemon Fight 2	529F
Mortal Kombat II	Tél
Pocky & Rocky 2	589F
Ranma 1/2 4	399F
Samourai Shadow	629F
SUPER SF II	529F
World Heroes II	589F
You You Hakusho 2	589F

NEO GEO

Art of Fighting 2	1290F
Karnov's Revenge	1450F
Samourai Shadow	1350F
Super Side Kick 2	1450F
Top Hunter	1490F
World Heroes 2 Jet	1450F

GOODIES DBZ
RANMA, SAILOR MOON

RAMI CARDS, FIGURINES
POSTERS, MANGAS.

Manettes Infra-rouges
ELEFLY

Deux manettes +
Recepteur 249F

METTEZ UN TURBO
DANS VOTRE CONSOLE !

= 20 % plus rapide 199 Fr
= jeux en plein écran
= Compatible JP/FR/US
Testé dans Consoles +

BON DE COMMANDE

Nom :
Prénom :
Adresse :

Ville :
C.P. : Tél :
Console :

TITRE	PRIX
Je paie au facteur + 40 F	
Frais de port (console : 50 F/autres 30 F)	
TOTAL A PAYER	
Je règle : <input type="checkbox"/> par chèque <input type="checkbox"/> par mandat C-36	

VIDEO GAMES
5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE
Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41



COMME 32 BUGS

Pour la première présentation de jeux 32 X "jouables", Sega a fait fort! Très fort... Non content de convier la presse sur une passerelle encore moins grande que le studio de Banana San à Tokyo, Sega présentait des préversions complètement buggées de *Virtua Racing Deluxe*, *Doom*, *Metal Head* et *Star Wars*. Bon d'accord, on chipote, mais quand on réussit à planter la démo des uniques quatre jeux (et donc à faire se déplacer le vigile colossal chargé de la bonne tenue du stand à chaque fois!), vous comprendrez qu'il y avait de quoi pester! Outre cela, nous n'arrivons toujours pas à saisir pourquoi Sega ne propose pas un jeu véritablement novateur pour la sortie de la 32 X. Un jeu du genre "Waouh! Regarde! Le délire!" et pas des jeux comme *Star Wars* (dont le succès en arcade est plutôt douteux), *Virtua Racing Deluxe*, qui apporte peu de chose par rapport à la version MD, *Doom*, que tout le monde connaît déjà, ou *Metal Head*, pas transcendant pour un pixel! Allez, le temps est un bon conseiller...



Virtua Racing Deluxe propose deux nouveaux circuits et deux nouveaux types de véhicule. Par rapport à la version sur MD, la vitesse de votre bolide n'a pas changé.

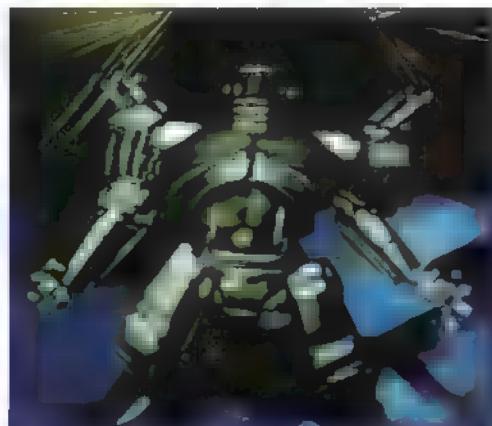


Doom était très peu avancé. Espérons qu'il sera prêt d'ici à la sortie de la 32 X en novembre (pas de prix arrêté).

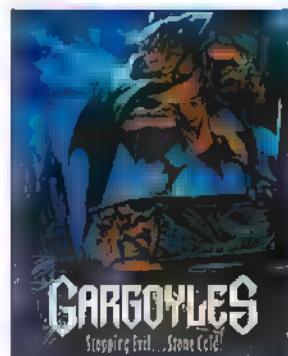


COMME Y'A D'L'ESPOIR!

On ne sait pas grand-chose de ce nouveau produit de Disney Software qui devrait voir le jour en 95. On sait qu'il est adapté d'une série télévisée créée par Disney, "Gargoyles". On sait que la démo présentée sur le stand Disney Software n'avait rien à voir avec le futur jeu finalisé (ou était-ce une démo d'un jeu prévu pour tourner sur des machines plus puissantes que la SNIN et la MD?). Mais, surtout, on sait que *Gargoyles* est supposé être un jeu de plates-formes ébouriffant usant des meilleures techniques d'animation de chez Disney.



La démo de *Gargoyles* présentée sur le stand était vraiment impressionnante. Le personnage, présenté sous tous les angles, courait et sautait d'un building d'une dizaine d'étages.



Z COMME IL LE SIGNE À LA POINTE DE L'ÉPÉE

Vous avez trouvé! *Zorro* arrive sur SNIN. C'est à US Gold que nous le devons, et les deux écrans présentés dans nos pages sont tirés de versions très peu avancées du jeu. En définitive, nous devrions hériter d'un jeu d'action/aventure assez varié qui met en scène le célèbre justicier masqué. Au passage, sachez que *Hulk 2* est en cours de développement (toujours chez US Gold!).

A partir du moment où vous avez engagé le combat avec le personnage, un zoom se produit pour se concentrer exclusivement sur l'action.



Sur photo, cette séquence n'est pas très révélatrice. En fait, les mouvements du cheval au galop ont été très décomposés, pour un rendu très fluide.



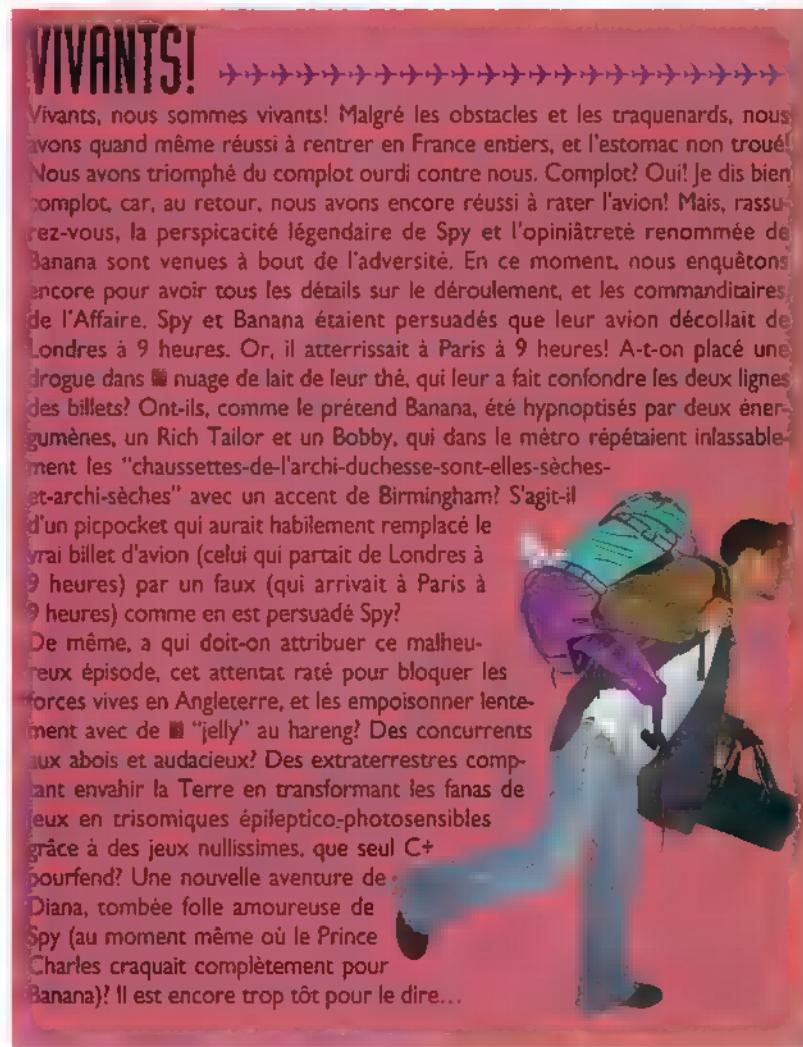
On a réussi à vous dégoter la première photo du jeu de golf de la 32 X!



Metal Head vous propose une course-poursuite avec des droïdes dans une ville futuriste. Intéressant?



Star Wars sur 32 X vous proposera d'évoluer dans des décors en 3D temps réel fort bien gérés. Le jeu en lui-même sera-t-il à la hauteur?



VIVANTS!

Vivants, nous sommes vivants! Malgré les obstacles et les traquenards, nous avons quand même réussi à rentrer en France entiers, et l'estomac non troué! Nous avons triomphé du complot ourdi contre nous. Complot? Oui! Je dis bien complot, car, au retour, nous avons encore réussi à rater l'avion! Mais, rassurez-vous, la perspicacité légendaire de Spy et l'opiniâtreté renommée de Banana sont venues à bout de l'adversité. En ce moment, nous enquêtons encore pour avoir tous les détails sur le déroulement, et les commanditaires de l'Affaire. Spy et Banana étaient persuadés que leur avion décollait de Londres à 9 heures. Or, il atterrissait à Paris à 9 heures! A-t-on placé une drogue dans le nuage de lait de leur thé, qui leur a fait confondre les deux lignes des billets? Ont-ils, comme le prétend Banana, été hypnotisés par deux énergumènes, un Rich Tailor et un Bobby, qui dans le métro répétaient inlassablement les "chaussettes-de-l'archi-duchesse-sont-elles-sèches-et-archi-sèches" avec un accent de Birmingham? S'agit-il d'un pickpocket qui aurait habilement remplacé le vrai billet d'avion (celui qui partait de Londres à 9 heures) par un faux (qui arrivait à Paris à 9 heures) comme en est persuadé Spy?

De même, à qui doit-on attribuer ce malheureux épisode, cet attentat raté pour bloquer les forces vives en Angleterre, et les empoisonner lentement avec de la "jelly" au hareng? Des concurrents aux abois et audacieux? Des extraterrestres compant envahir la Terre en transformant les fans de jeux en trismiques épileptico-photosensibles grâce à des jeux nullissimes, que seul C+ pourfend? Une nouvelle aventure de Diana, tombée folle amoureuse de Spy (au moment même où le Prince Charles craquait complètement pour Banana)? Il est encore trop tôt pour le dire...

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne

2990 F

La Console 3DO
1 Control Pad + 1 Jeu

Panasonic

Payez plusieurs fois avec la Carte Aurore

Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !

Console 3DO Panasonic Européenne (PAL - Péritel)

- CPU : 32 Bits Risc 12,5 MHz
- Animation : 64 millions de Pixels/seconde
- Affichage : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
- Son stéréo 16 Bits
- CD Rom double vitesse
- Compatible : CD Audio, CD Photo, CD Digital, Vidéo avec la carte FMV.



De nombreux priviléges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 6 novembre 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

TITRES

PRIX

Nom
 Adresse
 Code postal
 Tél.
 Ville

LIVRAISON
GARANTIE
COLISATION

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F
 Précisez CD Cartouche Total à payer = F

Commandez par tél. 92 94 36 00
 Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration Signature :

Règlement : Je joins Chèque Boncaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux : 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo Macintosh

N° membre (facultatif)

MEGADRIVE

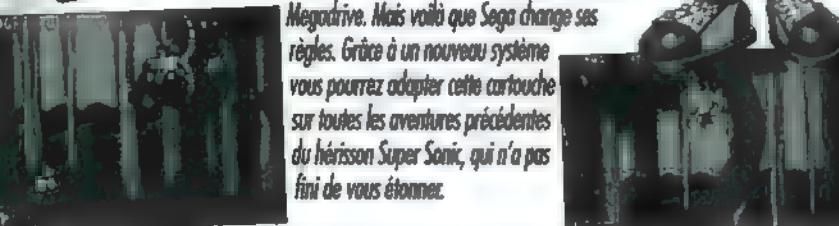
Les nouveautés d'abord !



NOUVEAU

Il est là, il arrive !

Le quatrième volet de Sonic débarque sur votre Megadrive. Mais voilà que Sega change ses règles. Grâce à un nouveau système vous pourrez adapter cette cartouche sur toutes les aventures précédentes du hérisson Super Sonic, qui n'a pas fini de vous étonner.



Les Méga Tops Micromania

NEW



MICKEYMANIA

Guidez notre célèbre souris Mickey à travers son histoire. De ses premiers pas dans le noir et blanc jusqu'au dernier épisode riche en couleurs.

NEW



SHINING FORCE 2

La suite du fameux numéro 1 ! Une nouvelle aventure riche en combats plus intenses ! Des sortilégiens, des armes, des contrôles différents.

NEW



ECCO 2

Avec ce deuxième épisode vous devrez traverser 25 niveaux infestés d'horribles prédateurs. Vous pourrez vous transformer en requin.

NEW



TINY TOON ACME ALL STARS

Vous êtes en direct du stade où tous les toons vont participer à un match plein d'humour et de courses folles. Créez de l'air assurez !!!

NEW



URBAN STRIKE

La suite attendue du Hit Jungle Strike : cette fois les combats se déroulent en plaine ville (New York, Las Vegas...)

NEW



DRAGON

Retruez la vie de Bruce Lee le maître des arts martiaux et partez combattre les 12 plus grands combattants sur 12 niveaux.

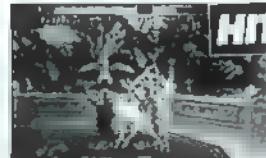
NEW



EARTHWORM JIM

Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort ! Sur plus de 20 niveaux Jim le ver de terre a dévoué à devenir un redoutable guerrier cosmique.

HIT



SUPER STREET FIGHTER 2

Le hit des hits ! Une cartouche de 40 mètres qui recèle les nouveautés de la version arcade ! Des graphismes d'enfer et de l'action !

HIT



DRAGON BALL Z

L'adaptation sur Megadrive du Hit Super Nintendo. Des combats infernaux où vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré.

HIT



MEGARACE

Un jeu d'une nouvelle génération ! Des graphismes futuristes privatisés à l'aide du 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

CD ROM



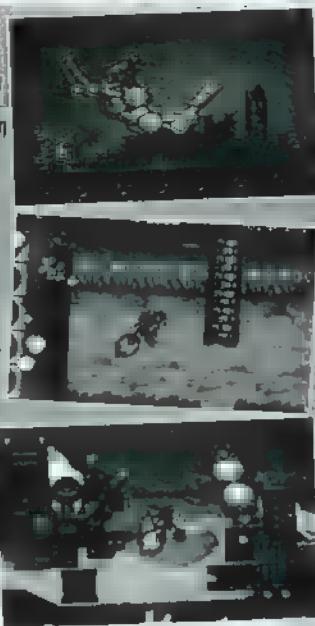
STAR WARS REBEL ASSAULT
Vivez l'aventure de la "Guerre des Étoiles" dans son intégralité grâce à une animation si une musique indéfinie. Un hit sur PC CD ROM parfaitement adapté pour votre Mega CD !

SPARKSTER

Vous en avez rêvé, Konami l'a fait !
La suite de Rocket Knight sera bientôt disponible, mais attention

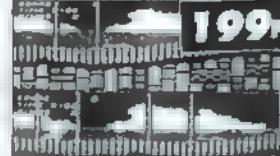
notre héros est bien différent par sa taille et par ses mouvements, logique car il devra affronter des monstres plus terrifiants que jamais. Avec de tout nouveaux décors ce jeu ne manquera pas de faire des heureux.

NOUVEAU



Des Mega Promos à partir de... **119F**

199F



SONIC 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard très futé. 2 décors superposés permettront de jouer à 2.

199F



BUBSY
Vous incarnez un chat complètement fou. Il devra parcourir des dédales avec passages secrets, des fêtes farouches, des carnées...

249F



ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure/action ! Libérez votre fiancée retenue dans un château ! Différents mondes, des armes diverses...

119F



GUNSHIP 2000
La top des simulations d'hélicoptère sur Megadrive. Ayez toutes les qualités pour réussir les différentes missions proposées.

299F



ETERNAL CHAMPION
Un super jeu d'Arts Martiaux avec des sprites énormes très bien animés, des options multiples dont un mode journal à 32 joueurs.

199F



COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer ! Des graphismes et une animation démentielle ! Un Mega Hit !

199F



MICKEY ET DONALD
Retrouvez nos 2 héros dans des aventures drôles, humoristiques, et passionnantes. Aidez-le à retrouver et sauver tous ses amis !

249F



TINY TOON
Retrouvez vos héros dans des aventures drôles, humoristiques, et passionnantes. Aidez-le à retrouver et sauver tous ses amis.

179F



LHX ATTACK CHOPPER
Avez-vous déjà ressenti le souffle du diable à vos trousses ? Il vous suffit pour cela de grimper dans le cockpit du LHX Apache.

149F



FANTASTIC DIZZY
Explorerez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages.

249F



BULLS VS BLAZERS
Participez aux playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous mes meilleurs coups de basket avec les meilleurs joueurs de NBA.

179F



BATMAN RETURNS
Des combats contre Penguin et «Lawman» en 3D, les armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman se rendez-vous !

179F



GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses coquilles polluantes. Arme d'un pistolet à gazon vous n'irez pas le temps du souffrir.



Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo !

* Veuillez dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 6 novembre prochain.

SUPER NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

MICKEY MANIA

Avec ce nouveau jeu de plateforme qui enchantera petits et grands, revivez les plus grands moments cinématographiques de la souris la plus célèbre du monde dans des aventures palpitantes !!



NOUVEAU



DRAGON BALL Z 3

Chobu Den

Le dernier valet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !



NOUVEAU

Les Super Tops Micromania



NEW



NEW



NEW



EARTHWORM JIM
Après Aladdin, David Parry frappe encore plus fort ! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnantes voilà Jim, le misérable ver de terre à devenir un adorable guerrier costaud.



ILLUSION OF GAIA
Digne d'un Zelda, voici le dernier jeu de rôle en 3D de Nintendo, qui vous mènera de la grande muraille de Chine à la tour du Béhé, à la recherche de votre père disparu.



SPARKSTER
Sparkster, c'est le héros de Rocket Knight 2 !!! Le jeu est plus joli, plus rapide, mieux réalisé ! 3 niveaux de difficulté, 10 niveaux de jeu !!!



NEW



NEW



NEW



DRAGON
Retrouvez la vie de Bruce Lee le maître des arts martiaux et partez combattre les 12 plus grands combattants sur 12 niveaux aux multiples pièges.



SUPER BOMBERMAN 2
Une nouvelle version du fameux jeu de stratégie, de réflexion et d'arcade, déclarez si vous y jouez à 4 grâce à l'adaptateur. 10 niveaux de jeu d'évasion dans cette réalisation d'Hudson soft.



SUPER HOCKEY
Avec cette nouvelle simulation de hockey réalisée entièrement en mode 3D, avec des zones d'obstacles, Nintendo crée une véritable révolution.



NEW



NEW



HIT



BRAINLORD
Encore sous le choc de Breath of Fire voici Brain Lord. Traverser des forêts lugubres, rencontrer des créatures mystiques sont les bonnes pour arriver au secret du Guerrier Dragon.



F1 POLE POSITION 2
La racé plus ultra en simulation de F1 : une difficulté accrue (3 niveaux), la possibilité de créer votre propre voiture, de "créez" votre pilote ! Vous pourrez jouer à 2.



HIT



HIT



HIT



HIT

SUPER STREET FIGHTER 2
Une cartouche de 32 megas qui inclut toutes les nouveautés de la version arcade ! 4 nouveaux personnages entrent en lice et avec eux tous leurs nouveaux coups spéciaux !

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Ce jeu est un modèle d'animation et de graphismes ! Dans cette version Super Nintendo vous devrez chercher la sortie ou la Boss pour parvenir à la fin de l'aventure.

**DRAGON BALL Z
La Légende de Saisen**
Un filin pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux ! Vous incarnez les héros du votre dessin animé chéri.

3615
MICROMANIA
Tout le catalogue
des jeux !!

3615

MICROMANIA

Tout le catalogue

des jeux !!

MICROMANIA

STOP !!! Des Promos
à partir de

99F

STARWING **99F**

PILOTWINGS **99F**

SUPER SOCCER **99F**

SUPER TENNIS **99F**

SUPER GHOULS'N GHOST **99F**

GOOF TROOP **199F**

TINY TOON **199F**

BATMAN RETURNS **249F**

BUBSY **199F**

MORTAL KOMBAT **199F**

POPKIN TWISTEE **199F**

SUPER STAR WARS **199F**

LA REFERENCE **14 niveaux**, vous verrez si différents les uns des autres, vous aurez à dévaster une cavalerie, traverser des déserts, détruire l'étoile noire ...

DRAGON BALL Z **199F**

La Légende de Saisen **199F**

POP! TWISTEE **199F**

POPKIN TWISTEE **199F**

POPKIN TWISTEE **199F**

POPKIN TWISTEE **199F**

POPKIN TWISTEE **199F**

TINY TOON **199F**

BATMAN RETURNS **249F**

POPKIN TWISTEE **199F**

POPKIN TWISTEE</

TIPS



Un mois, eh, oui! un mois a déjà passé, et alors que certains font travailler leur matière grise sur les bancs de l'école, que d'autres ont repris leur boulot, l'été s'est tu pour une petite éternité (snif!). Les premiers jours, on n'y pense pas, et puis, un beau matin, on saute du lit, et on réalise... Le jour se lève de plus en plus tard, on sort les pulls...

L'hiver approche, vos softs et vos consoles ont à nouveau un usage quotidien, vous êtes pâle, les nouveautés affluent en masse... Eh bien, pour vous consoler de tout ça, je vous ai mis

quelques tips bien chauds de côté. Attention, ceux-là sont inédits, c'est pas du réchauffé mais ça réchauffe! Il y en aura pour tous les goûts: plates-formes (Le Livre de la jungle, Aero the Acrobat sur SNIN et MD et notre ami Gadget, l'inspecteur, sur SNES...), course automobile (Rock'n Roll Racing), baston (Mortal Kombat sur MCD), sans parler des astuces pour Prize Fighter sur MCD, Actraiser 2 sur SNIN, Super Bomberman 2 sur SNIN et, en bouquet final, X-Kaliber 2097 sur SNIN, dont le nom, allez savoir pourquoi, me rappelle une épée mythique... Commencez à couper du bois pour la cheminée, et à dans un mois: novembre... bmrr...

Switch

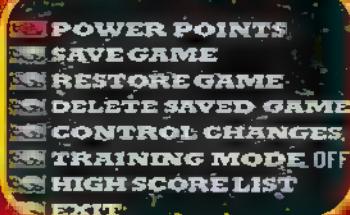
MCD

PRIZE FIGHTER

Pour visionner une séquence cachée

Un jeu de boxe en noir et blanc, voilà qui est peu commun. Il faut cependant savoir que ce jeu possède une scène vidéo cachée. Eh, oui! Qui sait, elle pourra se révéler très intéressante, en vous dévoilant des informations ultra secrètes, dont seul l'éditeur de Prize Fighter a connaissance pour l'instant... Vous saurez tout si, comme moi (gaffe aux chevilles, elles enflet...), vous êtes un pro du paddle. Attention, c'est parti, un tip, un!

Allez dans le menu des options et appuyez sur A, B, C et Droite, en maintenant la pression jusqu'à ce que la séquence commence.



C'est dans les options que vous devrez valider le tip...



Voyez le résultat: c'est en couleurs!

SFC

COTTON

Pour visionner les séquences intermédiaires



Effectuez le tip sur la page de titre, et commencez le jeu...



Vous verrez alors apparaître cette superbe page de sélection.



Voici, par exemple, la dernière séquence.

SNIN

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Pour avoir accès à un menu caché

Le petit chef-d'œuvre de Virgin Interactive Entertainment, dans lequel on retrouve un grand nombre de personnages de Walt Disney, recèle lui aussi des astuces. Alors, voici pour vous un Debug Mode qui vous donne accès à d'innombrables petits gadgets bien importants pour finir plus rapidement ce jeu mémorable. Maintenant, à vous d'assurer!

Au logo "VIRGIN", faites: Haut, Haut, Haut, B, B, Y, Y, Select, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, Haut, Y et Start.



C'est ici que vous devez exécuter la manœuvre.



Entrez ensuite dans les options, et vous pourrez activer les différents Cheat Mode.

Vous voilà, grâce au Debug Mode, au dernier niveau. Appuyez sur L pour voler, et sur R pour ralentir le jeu.

TIPS

SNES

INSPECTEUR GADGET

Pour avoir le Debug Mode

Las! Je sens la nostalgie m'envahir... Cette série télévisée me faisait réellement craquer quand j'étais jeunot. Et maintenant, il y a le jeu, et dans le jeu... un tip! Un tip pour obtenir un menu secret, alors, chuuuut... Mais, tout à fait entre nous, je peux vous dire que vous bénéficieriez de l'invincibilité, d'un Select Stage, de plus de temps, etc.

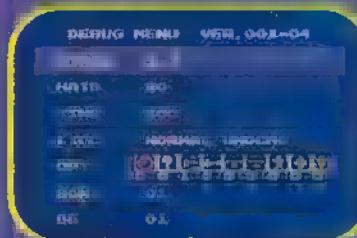
Pressez et maintenez: L, R, et B. Tout en maintenant les boutons appuyés, faites: Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite et Gauche. Et enfin, Start.



Sur l'écran-titre, c'est à vous de jouer...



Si tout est mauve à l'écran, c'est que ça marche!



Et voici le Debugo-Gadgeto mode.



Direction le sixième monde, pas loin du boss!

MD

LE LIVRE
DE LA JUNGLE

Pour passer de niveau en niveau

Pas de discrimination "consolesque" à Consoles+! Pour la Megadrive aussi, il y a des astuces! Jungle Book n'est certes pas le jeu le plus difficile sur MD, mais il n'est pas non plus le plus facile, non? C'est d'ailleurs pour cela que Virgin a pensé à introduire ce que l'on pourrait appeler les friandises des jeux vidéo, j'ai nommé les tips. Voici donc un tip qui vous permet de paramétriser vos vies, votre niveau, etc.

Pendant le jeu, faites Pause, puis: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.



Sur cette photo, le petit d'homme est au troisième niveau...



Un petit coup de pouce, et le voici catapulté au quatrième!

SNIN

ACTRAISER 2

Pour jouer avec un boss du premier épisode

Que ceux qui n'aiment pas le premier volet d'Actraiser passent tout de suite au tip suivant, car vous allez pouvoir affronter un des boss les plus redoutables de cet épisode-là. Pour ce faire, il vous faudra tout simplement entrer un code magique, habitude de "tipsman" que vous avez sûrement perdue pendant les vacances... Bonne chance!

Entrez le code:
Xxxx Yyyy Zzzz.



Entrez dans les passwords le code donné...



... et vous pourrez combattre un vilain Pas-beau du premier Actraiser.

Votre magasin japonais
COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE



Tout sur Dragon Ball Z

+ Mangas (Toutes les séries)

CDs (Séries + Jeux)

Goodies

Réparations toutes consoles
Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO
Import JAPON - USA
Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes^s/Lausanne
Tél: 021/636.08.50

TIPS

SNIN ➤ ROCK'N ROLL RACING

Si vous êtes amateur de rock et de poursuites infernales en voiture, vous devez vous procurer ce très bon jeu. Les tips que je vais vous fournir ici vous permettront de vous éclater les tympans et de devenir, si vous ne l'êtes pas déjà, riche, très riche... Plus simplement, vous obtiendrez le droit d'accès au Sound Test et vous serez en possession de 999 000 dollars. De quoi vous acheter la voiture de vos rêves, et bien plus encore.

Pour obtenir le Sound Test

Allez dans les options, et placez Larry sur "OFF". Ensuite, avec A, B, X, ou Y, remettez-le sur "ON" et maintenez la pression sur le bouton. Dorénavant, à chaque fois que vous appuierez sur L, vous entendrez un des différents sons.



Rentrez dans les options...



Faites la manipulation, et rincez-vous les oreilles.

Pour avoir 999 000 dollars

A l'apparition de l'écran-titre, rentrez dans les passwords, et choisissez le nombre de joueurs. Ensuite, inscrivez le code: 888YCO2V W88M. Pour le niveau de difficulté le plus élevé, inscrivez: J88C02V W88M.



Rentrez le password ici.



regardez le résultat. Impressionnant non?

SNIN ➤

AERO THE ACROBAT

Vous connaissiez déjà le tip qui permet de choisir son niveau. Maintenant, vous saurez qu'il existe aussi deux astuces pour obtenir cinq ou neuf Continues. La petite bête va donc pouvoir plus facilement abattre le terrible boss du dernier niveau. Éclatez-vous bien sur le premier volet, car le deuxième va sortir sous peu, et risque d'être "chanmé". Il serait vraiment dommage que vous ne terminiez pas le premier avant la suite des aventures de la souris volante.



Voici l'endroit où vous devrez effectuer la manipulation...



C'est maintenant à vous de choisir: cinq Continues...



... ou neuf? Décidez-vous vite...

Pour avoir cinq Continues

Sur le même écran que pour le tip précédent, faites: X, Y, B, A, X, A, B, Y, Haut et L.

Pour avoir neuf Continues

Au moment où Aero se laisse tomber du logo "SUNSOFT", faites, avec la première manette: X, Y, B, A, X, A, B, Y, Haut et R.

MCD ➤

MORTAL KOMBAT

Pour avoir un Debug Mode

Préparez-vous, une grande astuce arrive. Elle vous permettra d'obtenir quelques avantages non négligeables: des crédits infinis, le mode Turbo, la possibilité de faire apparaître Reptile, de donner des noms bizarres aux personnages, de tuer l'adversaire en un coup, et bien d'autres choses... Vous savez que la suite de cet excellent bon jeu est sortie, bien plus gore encore que le premier volet. À mon avis, rien, non, rien ne peut vous y préparer...



C'est sur cet écran que tout va se jouer...

Sur l'écran où sont inscrits "START" et "OPTIONS", faites: Bas, Haut, Gauche, Droite, A, Droite et Bas.

TIPS

MD

AERO THE ACROBAT

Pour choisir son niveau

Qui va vous donner le Select Stage? C'est moi! Et ce tip n'est pas, à mon avis, le plus inutile du mois. Il est vrai que ce jeu n'est pas des plus faciles... La petite chauve-souris n'a donc plus de soucis à se faire. Vous allez ainsi pouvoir jouer et rejouer dans le premier Bonus Stage, que je trouve d'ailleurs assez dément. Petits veinards, et dire que ce n'est pas encore Noël. Détails ci-dessous.

Au moment où vous voyez apparaître "START" et "OPTIONS", faites: C, A, Droite, Gauche, C, A, Droite, Gauche. Ensuite, pendant le jeu, faites Pause puis: Haut, C, Bas, B, Gauche, A, Droite, B. Toujours pendant la pause, maintenez A et C jusqu'à ce qu'un tableau apparaisse.



Réalisez la première partie du tip sur cette page...



Pendant le jeu, faites Pause puis la deuxième partie du tip.



Maintenez la pression, et voilà un joli tableau!



Et hop! vous débarquez au dernier niveau, les doigts dans le nez.



Une nouvelle option est apparue...



A vous les priviléges!

SNIN

SUPER TURRICAN

Pour être invincible et disposer de temps infini

Etre invincible? C'est le rêve de tous... Eh bien, oui mademoiselle, monsieur, votre rêve va devenir réalité grâce à ce superbe tip tout droit sorti de notre vitrine Consoles+, et qui vous appartiendra pour la modique somme de 32 francs... Oui, vous avez bien lu, alors, profitez-en et réservez ce superbe tip en or massif dès maintenant en appelant le 46.62.28.02, précédé du 16.1 pour la province, mais uniquement le mercredi de 14 heures à 18 heures et le vendredi de 15 h 30 à 18 heures.



Et vous voilà invincible malgré le gros niveau qui vous arrive dans le caisson!

Pendant le jeu, faites une pause puis appuyez sur: Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche. Enlevez la pause.

**CARTE DE FIDÉLITÉ
DBZ4-599F**

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENSH - Tél. 21 67 48 10

CONSOLE GAMES

NEO-GEO CD DISPO 3 490 F

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/7/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console 50/60 Hz	849	649	tel	Console + Jeu	549	400	300
DBZ4	599	tel	tel	Super SF2	490	350	250
Mortal Kombat 2	479	350	250	DBZ	390	300	200
Samourai Spirit	599	tel	tel	Urban Strike	379	300	200
Demon's Blazon	599	tel	tel	Mortal Kombat 2	399	300	200
Super SF2	490	350	250	Virus Racing	399	300	200
Fatal Fury Sp.	499	350	250	Sonic 3	290	200	150
Yuya, Akumho 2	349	300	200	Eternal Champion	290	200	150
Starwing 2	549	tel	tel	Street of Rage 3	290	200	150
Super Metroid	290	tel	tel	Monster World 4	290	200	150
Maxi Carnage	379	300	200	Columns 3	190	tel	tel
Jungle Book	449	350	250	Pete Sampras	349	290	200
Rocket Knight	599	390	300	Fifa	349	290	200
FC Kid	490	350	200	Sylvester Tweety	379	300	200
World Cup USA	349	300	200	Art of Fighting	249	200	150
Fifa	390	300	200	Maxi Carnage	449	350	250
Exit Stage 94	449	350	250	Jungle Book	349	300	200
Secret of Mana 2	599	tel	tel	Sonic 4	tel	tel	tel
Fierce	449	350	250	Soleil	390	tel	tel
Autres titres	tel	tel	tel	Autres titres	tel	tel	tel

3DO	neuf	occase	reprise
Console Pal		2500	200
Microcom	390	300	200
Shadow	390	300	200
Way of the Warriors	390	300	200
Gun	349	tel	tel
Manette	349	tel	tel
Autres titres	tel	tel	tel

MANGAS & GOODIES	neuf	occase	reprise
MANGAS DBZ 1 à 13			
Autres			tel

ENVOI COUSSIMO 48 Heures - Jeu : 20F, Console : 50F, CRTB : 30F - Règlement : CB, chèque, CRTB

TIPS

SFC

SUPER BOMBERMAN 2

Il est de retour pour notre plus grand plaisir. Voici donc des codes pour les niveaux, et une multitude de petites astuces, par exemple pour changer la couleur de votre personnage, pour que le mur se rapproche au maximum, pour transformer votre Bomberman en chameau, etc. Au boulot!

Pour pouvoir faire sauter votre Bomberman

Il suffit de valider tous les modes de jeu avec la cinquième manette.



Validez tous les tableaux avec la cinquième manette...



... et votre Bomberman fera des sauts de cabri.

Pour changer la couleur de votre Bomberman

Appuyez sur Select au moment où vous choisissez les personnages.



C'est ici qu'il vous faudra appuyer sur Select jusqu'à ce que la couleur choisie apparaisse.



Bien sûr, la déflagration de vos bombes sera de la même couleur que votre Bomberman.

Pour que les murs se resserrent au maximum

Entrez le password 5858 dans les passwords.



Entrez le password ici.



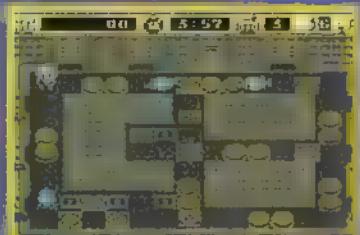
Au moment où le compteur affichera les 30 secondes fatidiques, l'écran se resserre au maximum, ne laissant plus qu'une seule case libre d'espace vital...

Tous les passwords en mode 1 joueur

NIVEAU	PASSWORD	PASSWORD SPÉCIAL
1-1	4381	1111
2-1	8442	5482
3-1	3803	8783
4-1	8584	8784
5-1	7735	8825



Les passwords spéciaux vous procurent toutes les options (6 flammes, 6 bombes).



La preuve: sur la dernière série de tableaux, tout est à votre disposition.

CODES ACTION REPLAY SNIN

Aero the Acrobat

Energie infinie : 7E0CCA6D

Bugs Bunny Rabbit Rampage

Vies infinies : 7E02DA05

Energie infinie : 7E02D610

Megaman X

Pour choisir son niveau : 7E1F7A0X (X=1-C)

Pour être invincible : 7E0C1311

Super Metroid

Energie infinie : 7E09C263

Mega Jump : 7EOB2E02

Missiles infinis : 7E09C609 + 7E09C801

Bombes infinies : 7E09CA09 + 7E09CC01

Power Bombs infinies : 7E09CE09 + 7E09D001

Super Street Fighter II

Energie infinie pour le premier joueur : 7E053190

Energie infinie pour le deuxième joueur : 7E077190

Pour faire les coups spéciaux en l'air, premier joueur : 7E05EA00

Pour faire les coups spéciaux en l'air, éoueur : 7E082A00

Autofire premier joueur : 7E05D300

Autofire deuxième joueur : 7E081300

Turbo Speed : 7E1D3F0A

Terminator 2 : The Arcade Game

Energie infinie : 7E007F7F

Energie infinie pour le deuxième joueur : 7E00817F

Zool

Vies infinies : 7E020C07

Invincibilité : 7E1CF1FA

Mefiez-vous des apparences,
les circuits de grands prix sont trop minables pour elle.



STUNT RACE FX : premier rodéo mécanique.

Stunt Race FX

TM



Avec STUNT RACE FX, bienvenue dans la quatrième dimension. Le microprocesseur SUPER FX intégré au soft STUNT RACE FX permet une fabuleuse gestion des effets 3 D qui dote les 4 bolides d'une vraie personnalité leur permettant d'accomplir tous les délires possibles et inimaginables qui vous passeront par la tête. Pour visualiser cette course folle vous disposerez de 4 perspectives (vue rapprochée du véhicule, éloignée du véhicule, du cockpit et panoramique). Un bon conseil, avant de prendre la route, attachez vos ceintures, ce jeu n'est pas pour les amateurs.

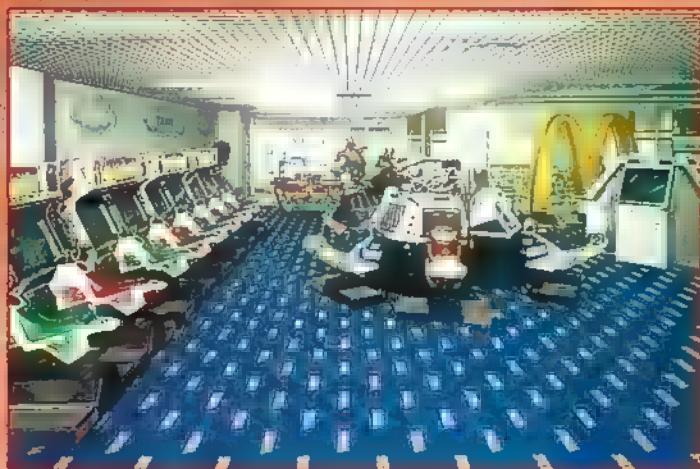


SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1.27 F/mn)

AMIENS: SEGA EN FAMILLE



Le plus dur, avec le R 360, ce n'est pas tellement d'encaisser le choc d'un looping et de rester indemne pour revenir se poser sur le porte-avions. Non, le plus dur, c'est certainement d'arriver à placer aux commandes... votre vénérable mère! Ne rigolez pas, c'est tout à fait sérieux, les jeux vidéo se jouent désormais en famille. En tout cas, c'est le but que s'est fixé ■ tout nouveau centre de loisirs Sega, à Amiens. "La Tête dans les nuages" (ben oui, c'est son nom!) s'inspire d'un concept qui fait fureur au Japon depuis quelques années: de véritables parcs d'attractions virtuels, où jeux vidéo et

machines d'arcade ultraperfectionnées remplacent les manèges et autres montagnes russes, qui font en comparaison figure de vestiges du XVIII^e siècle. Fini les spasmes nauséeux, prix à payer pour deux minutes de Grand Huit: avec le R 360, vous vivrez des sensations dignes d'un véritable pilote de chasse et, en plus, vous êtes le seul maître de vos acrobaties!

Imaginez-vous dans une très, très grande salle, aussi spacieuse que lumineuse, si pleine de jeux vidéo que vous ne savez plus où donner de la tête! Seuls points de repère: des petits panneaux blancs en forme de nuages pour indiquer le thème de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Simulations aériennes, courses de motos, Grand Prix de formule 1, combat de boxe (avec des joysticks en forme de gants, s'il vous plaît!), bagarres en tout genre, dont le superbe Virtua Fighters, jeux de tir interactifs (revolver pour le western ou pistolet-mitrailleur pour la chasse aux aliens, au choix...) et, bien sûr, quantité de jeux de sport.

Bref, vous l'avez compris, il y en a vraiment pour tous les goûts. Même les tout petits, dès l'âge de deux ou trois ans, peuvent s'initier aux joies du pilotage, à bord d'un avion minuscule, ou bien tirer sur de petits dinosaures à l'aide d'un pistolet laser tout droit sorti de "La Guerre des étoiles". Car "La Tête dans les nuages", ne l'oublions pas, se fait fort de vous accueillir en famille. L'endroit n'a rien d'une salle de jeu classique: lumières et couleurs chaudes sont de mise, inévitable interdiction de fumer... De superbes créatures, qui répondent au nom générique d'hôtesse, sont à votre disposition pour répondre à toutes vos questions! De plus, si vous vous sentez l'estomac dans les talons, vous pourrez toujours vous rendre dans le plus petit McDonald de France, inauguré pour l'occasion.

Le premier centre de loisirs Sega, qui compte déjà 75 machines d'arcade, n'est que le premier d'une longue série. Sega compte en effet en ouvrir d'ici peu une vingtaine d'autres en Europe. A commencer par l'inauguration à Paris, cet automne, d'un centre de loisirs au moins deux fois plus grand que celui d'Amiens.

C'est Mickey qui doit se faire du souci!

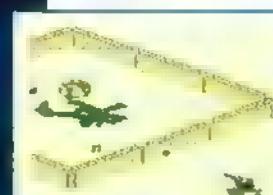
Fabrice Collaro

UN OCEAN DE NOUVAUTÉS

D'ici à Noël, attendez-vous à être englouti par un raz de marée de jeux Ocean. Outre le tant attendu jeu de bâton Shaq Fu, créé en association avec Delphine Software et Electronic Arts, et distribué par Ocean (voir preview dans ce numéro), ce ne sont pas moins de sept nouveaux jeux qui vont déferler: NBA Live 95 sur SNIN, une simulation pure et dure de basket; toujours sur SNIN, Michael Jordan Adventure, un jeu de plates-formes mettant en scène le roi Jordan, ex-champion des Bulls de Chicago; Jelly Boy, un autre jeu de plates-formes, destiné aux plus jeunes d'entre vous, qui sortira sur SNIN, GB et MD. Mister Nutz, le sympathique écureuil friand de noisettes, est bientôt terminé sur GB, avec des tableaux différents et plus longs que ceux des versions SNIN et MD. Alien Olympics, sur GB, est un remake du célèbre Track and Field des salles d'arcade, à cette différence près que ce sont des extraterrestres que vous dirigez et non plus des sportifs de haut niveau. Enfin, le meilleur pour la fin, Desert Strike, sur GB, est lui aussi sur le point d'être achevé. Le jeu paraît tout aussi réussi que sur MD et SNIN.



Jelly Boy, SNIN.



Desert Strike, GB.



Michael Jordan Adventure, SNIN.



NBA Live 95, SNIN.

OH SE LEVE TOUJOURS.. Héhéh

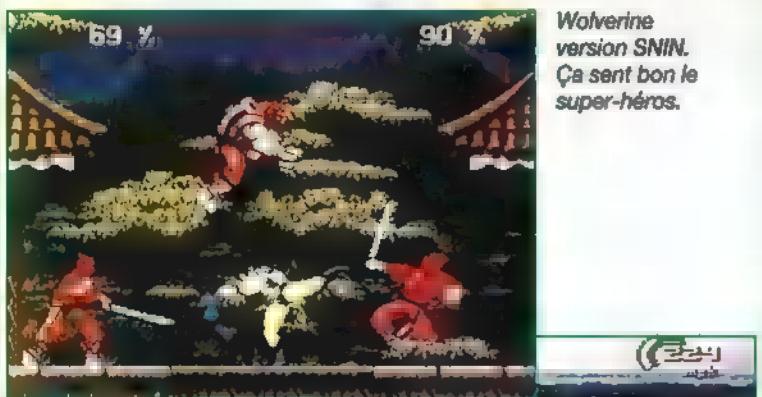
Un beau matin de fin d'été, le roi du yaourt, Danone pour ne pas le nommer, passa un petit coup de téléphone à Virgin Games Interactive. Voici, mot pour mot, la retranscription du dialogue: "Allo, Samant(biiip) Woo(biiip)? Bonjour, ici Monsieur Danone. Je voudrais vous passer commande d'un jeu de plates-formes dont les personnages seraient Dany, Mathilde ■ Marius... Oui, ceux-là mêmes que l'on voit sur tous nos pots de yaourt. Bon, je veux cinq niveaux gigantesques, des graphismes fous, des pièges en tout genre et des passages secrets à n'en plus finir... C'est O.K.? Bien, merci, et rendez-vous en décembre."

Sur ce, Samant(biiip) Woo(biiip) téléphona sans délai à Cryo pour leur demander de programmer Super Dany, et plus vite que ça. Résultat des courses dans le numéro de décembre.



ACCLAIM LES NOUVEAUTÉS (DIXIT JOHNNY HALIDAY)

Acclaim n'est pas du genre à se reposer sur ses lauriers. Après la sortie mondiale de Mortal Kombat II, Acclaim annonce, pour Noël, la sortie de NBA Jam sur Game Boy et sur Mega CD. L'éditeur se lance par ailleurs dans un genre nouveau avec Nigel Mansell Indy Car, qui invite deux joueurs à s'affronter en simultané sur les quinze circuits du championnat Indy. Dans la série "comics", Wolverine, plus connu en France sous le nom de Serval, va venir faire des siennes sur les consoles SNIN et MD. D'après ce que l'on a pu voir, le jeu est graphiquement très réussi. Sortie prévue la première semaine de décembre.



Wolverine version SNIN.
Ça sent bon le super-héros.

On attend beaucoup du premier jeu de course de voitures Indy, Nigel Mansell Indy Car.



A GAME WORLD®

267 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél:(161)43 70 35 11 / Fax:(161) 43 70 32 66
→ 3618 ALL GAMES-AGW ←
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H



SUPER NINTENDO

LE LIVRE DE LA JUNGLE 449
MORTAL KOMBAT 2 529
SAILOR MOON NEW 549
SUPER GAME BOY 449
SUPER STREET FIGHTER 2 FR TEL

SUPER NES

BOMBERMAN 2 460
BREATH OF FIRE 549
HYPER VOLLEY BALL 449
ILLUSION OF GAIA NEW 475
POCKY AND ROCKY 2 490
SUPER SHOCKOUT (Exit stage 94) 480
SUPER STREET FIGHTER 2 549
STUNT RACE FX 450
VORTEX 499

SI VOUS CHERCHEZ UN AUTRE TITRE TEL

SUPER FAMICOM

DBZ 2 449
DBZ 3 NEW TEL
DEMON BLAZON (GARGOYLE QUEST) 590
FATAL FURY SPÉCIAL 429
RANMA 1/2 4 399
SAMURAI SHOWDOWN 620
SUPER METROID (Txt anglais) 299
SUPER PINBALL 390

SI VOUS CHERCHEZ UN AUTRE TITRE TEL

LE SEUL, L'UNIQUE!

TURBO kit®

Transformation 50/60 Hz

149 F

- Pose comprise
- Délais 48 h
- Garantie 3 mois

RÉPARATIONS

SNIN, SNES, SFAM TEL

BON DE COMMANDE

Qté	Articles	Prix
	Frais de port (en Recommandé et COLISSIMO)	35F
	(En plus si Console / 4 K7 / 3 jeux ou +)	25F
<input type="checkbox"/> Chèque	<input type="checkbox"/> Mandat-lettre (avec bon de commande)	<input type="checkbox"/> Carte Bleue

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

CP: _____ Ville: _____ Tél: _____

N° carte bleue: _____ Signature: _____

Validité: _____

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix, textes et photos non contractuels.

SEGA

MORTAL KOMBAT II 430

GOODIES DBZ

SUPER BATTLE COLLECTION NEW
ARTICULÉS 20 cm 4 modèles TEL
FIGURINES DBZ 189 (15 cm) 119
JEU DE 54 CARTES DBZ (2 modèles) 68
WALL SCROLLS DBZ/RANMA/YUYU
(Poster tissu 7 grands modèles) 195
MANGAS COULEUR DBZ 8 & 9 75

K7 VIDÉO ÉROTIQUES

(INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS.)

LE GIGOLÔ	169
LE SENSUALISTE	189
ULTIMAT TEACHER	169
UROTSUKIDOJI 1	169
UROTSUKIDOJI 2	169
UROTSUKIDOJI 3	169
CRYING FREEMAN 1/2/3/4	169
→ 4 CASSETTES 580F ←	

K7 VIDÉO

DBZ FR 1 La poursuite de Garlic	150
DBZ FR 2 Le robot des glaces	150
DBZ FR 3 Le combat fratricide	150
DBZ FR 4 La menace de Namec	150
LE RETOUR DE BROLI	249
DOMINION TANK POLICE 1/2	150
DOMINION TANK POLICE 3/4	150
3X3 EYES PART 1/2	150
MACROSS 1/2, 3/4, 5/6	150
TOKYO BABYLONE NEW	150
VENUS WAR	150
→ 4 CASSETTES 500F ←	

GAME BOY

JUNGLE BOOK	239
COOL SPOT	238
BATTLETOAD VS DRAGON	199
MORTAL KOMBAT II	249
SUPER MARIO LAND 3	249

JEUX PC ÉROTIQUES

(INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS.)

PLUS DE 10 TITRES CD ROM TEL

À DÉCUPER
OU À RECOPIER

Prix

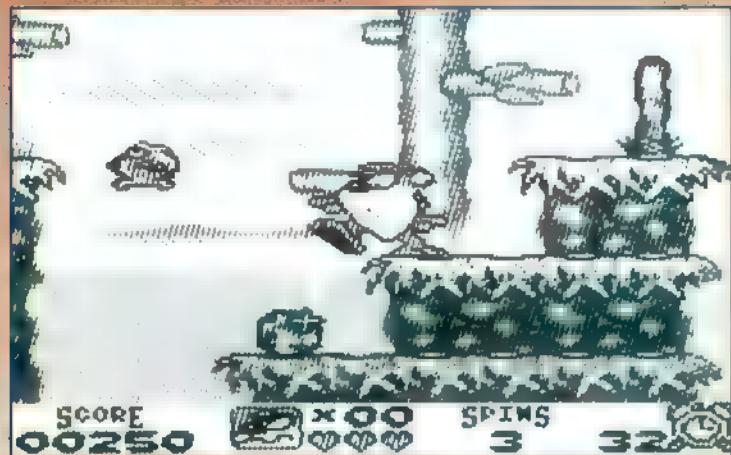
NEWS

LA MORT ET LE RETOUR DE SUPERMAN

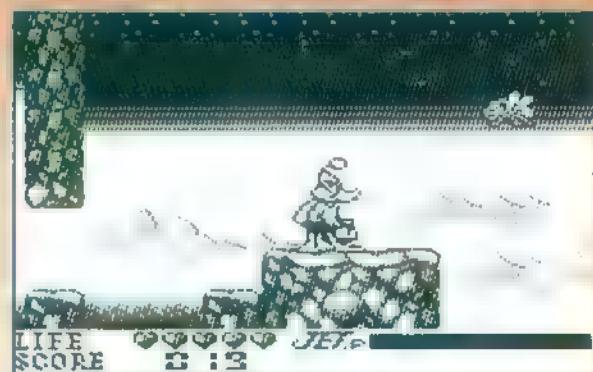
Voici que le super-héros le plus populaire des comics américains arrive, meurt et revient sur SNIN. Ça fait beaucoup en une fois, vous ne trouvez pas? A voir... Imaginez seize mégas de données, un beat-them-up à l'action trépidante et un Superman plus beau gosse que jamais. Jeunes donzelles s'abstenir, il a autre chose à faire. Il ne vous reste plus qu'à attendre décembre pour le voir tourner. Dans un genre moins coloré, attendez-vous à voir débarquer, incessamment sous peu, Daffy Duck et le Diable de Tazmanie sur GB, deux jeux de plates-formes drôlatiques qui reprennent les héros de la Warner.



The Death and return Of Superman (SNIN), prévu pour décembre 94.



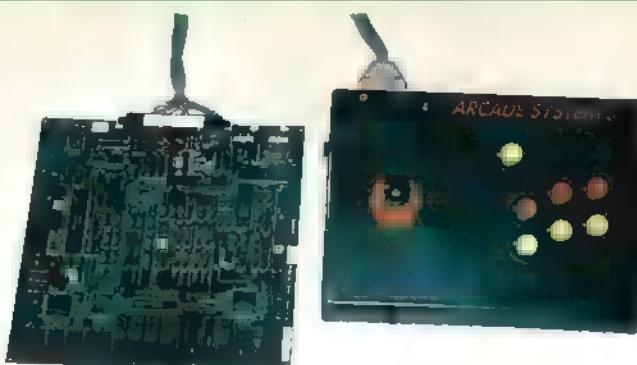
Tazmania sur GB devrait sortir dans le courant du mois de décembre.



Daffy Duck sur GB.

L'ARCADE À DOMICILE

Pour ceux qui en ont assez d'aller dépenser leur argent à tort et à travers dans les salles d'arcade, Liberty Games propose des cartes d'arcade ■ leur système d'exploitation afin de pouvoir vous défouler sur vos jeux préférés à domicile! Avec près de deux mille cartes de jeu en stock, vous avez de quoi voir venir. Pour les petits portefeuilles, sachez qu'un système de location est déjà mis en place. On peut ainsi, pour 300 francs la semaine, avoir son DBZ à la maison! Renseignements: Liberty Games, 42 boulevard Magenta, 75010 Paris. Tél.: (1) 42.00.09.99.



A droite, l'arcade système (1 490 francs) et une carte de jeu (le prix varie selon l'ancienneté).



Dans la lignée des grands jeux de parcours/combat, Knights Slasher va vous en mettre plein ■ vue (4 890 francs à l'achat ou 300 francs la semaine en location).



Et oui, DBZ existe aussi sur carte d'arcade (4 490 francs à l'achat ou 300 francs la semaine en location).

STREET RACER

C'est rapide,
c'est fou et plein de punch, c'est le
premier jeu de course et de baston
4 joueurs, c'est STREET RACER™ !

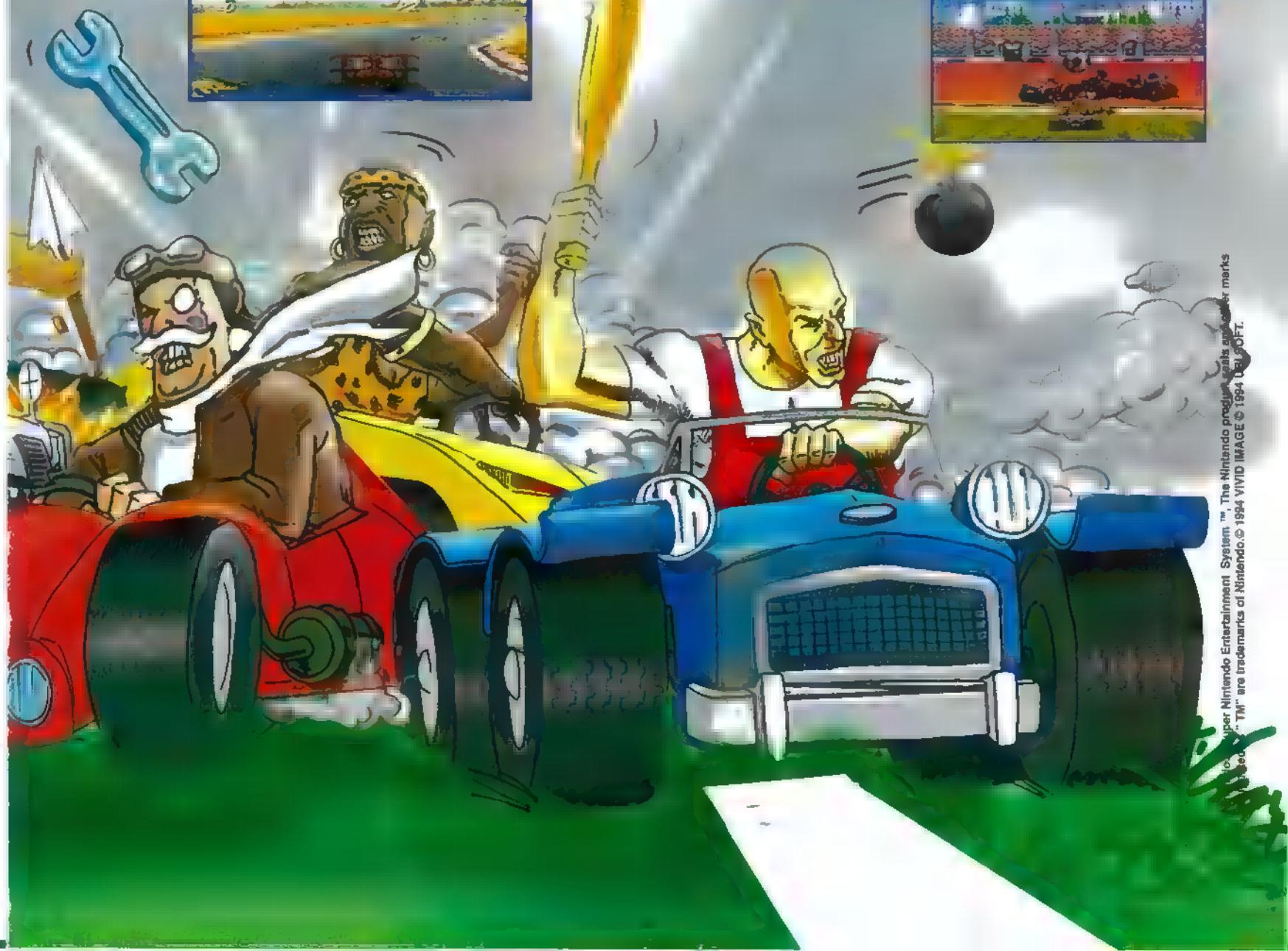


- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- un mode "4 joueurs" hyper excitant !



JOUÉ ET GAGNE AU 36 68 68 77

... LE PERMIS A A POINGS !



© 1994 Vivid Image. All rights reserved.
Super Nintendo Entertainment System™ The Nintendo product name and logo are trademarks of Nintendo. © 1994 VIVID IMAGE. © 1994 U.S. GOLD.

The Lion King



Tout le monde attend avec impatience la sortie du nouveau chef-d'œuvre de Walt Disney en France. Les adaptations en jeux vidéo du Roi Lion sont, quant à elles, déjà presque achevées. Pour la MD, pas de doute, la merveille semble bien au rendez-vous. Comment ne pas craquer devant les déambulations d'un bébé lion dans la jungle! Fils du roi, le lionceau a été abandonné dans la brousse par le frère du souverain, qui veut être calife à la place du calife. Le roi part à la recherche de sa progéniture ■ meurt... Tout jeune, mais très malin, le lionceau va tenter de reconquérir le trône. L'histoire du film ■ été fidèlement reproduite dans le jeu et le petit grandit au rythme des niveaux: vous verrez un lion presque adulte à la fin du jeu! L'idée d'un sprite évolutif est excellente. En plus, l'animation est à la hauteur de ce nouveau challenge: le lionceau possède une palette de mouvements et d'expressions impressionnante. Du pur dessin animé. Les graphismes sont très beaux, les actions variées et les thèmes musicaux, bien sûr, sont ceux du film. Notre héros se sert des singes, des girafes, des hippopotames ou encore des courants d'eau pour avancer, il combat les hyènes ■ les orang-outans, fuit devant les antilopes... Tous ces animaux sont animés de façon très fluide. Et si le lionceau saute sur la tête de ses ennemis pour les assommer, ce qui est plutôt classique, il peut également les terrifier par son rugissement! Devenu adulte, il combattrà avec ses pattes. Enfin des idées originales pour un jeu aussi réussi qu'Aladdin mais... beaucoup plus difficile! Le bonheur.



L'ENFANT ROI SUR GAME GEAR

Le jeu sur Game Gear paraît aussi beau que sur ■ 16 bits. Le lionceau traverse aussi la jungle, le cimetière, sans oublier la rivière où, pour avan-

cer, il grimpe sur des girafes et se laisse glisser sur leurs longs coux.



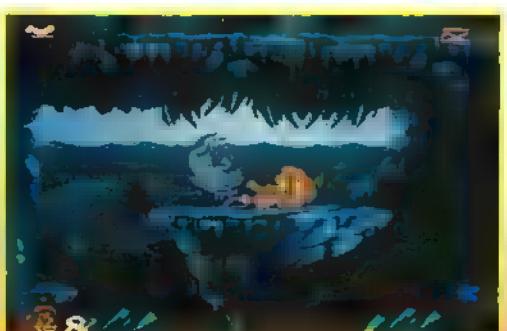
Près de ■ rivière, le petit prince s'agrippe aux queues des hippopotames. Les singes roses, eux, se l'envoient de l'un à l'autre, comme un ballon de football.



Le lionceau rugit pour que le hérisson se retourne sur le dos. Il n'a plus qu'à lui sauter dessus sans craindre ses piquants.



Accroché au rebord pour grimper... Admirez cet écran et la posture de notre héros!



Devenu adulte, le lion change de mode de combat. Ses pattes entrent en action.



Difficile d'éviter la troupeau de gnous en pleine course...



Pour vaincre les hyènes du cimetière, il faut attendre qu'elles soupirent, éreintées après leur saut: c'est le seul moment où elles sont vulnérables.



La course à dos d'autruche: il s'agit de sauter par-dessus des obstacles.

VIRGIN/MG



novembre

Psycho Pinball

Un nouveau jeu de flipper débarque sur la MD. Très fluide dans son animation et rapide comme il se doit, Psycho offre à priori un certain intérêt. Vous pouvez jouer sur quatre flippers différents: le Psycho, l'Abyss, le Wild West et le Trick or Treat. Des noms évocateurs: le Wild West propose des graphismes type western (avec bonus quand on attaque la banque), l'Abyss se déroule en milieu aquatique avec des bumpers-étoiles de mer et des éruptions sous-marines qui secouent le flipper, le Trick or Treat est peuplé de moult fantômes et, enfin, le Psycho est une fête foraine très particulière, où il est en effet possible de passer du Psycho à l'un des trois autres flippers en entrant dans les tentes de la fête foraine marquées de leur sigle! Ça varie pas mal le jeu, par ailleurs plutôt classique: extra-ball, tilt, etc. Mais ce n'est pas tout! Dans chacun des flippers, vous pourrez accéder à un Bonus Stage de pure plates-formes, histoire de varier les plaisirs! Avec ses multiples options de vitesse de balle, de difficulté, et la possibilité de jouer à quatre, Psycho a de quoi charmer.



ECUDIS/MD
UK
Suisse

Ce flipper au nom du jeu (ou l'inverse) donne accès aux trois autres flippers. Si vous mettez la balle en option rapide, vous risquez effectivement de perdre la tête. Psychopathe!



Hold-up de banque et partie de black-jack à la clef.



Les quatre flippers proposés



La sorcière du Trick or Treat, flipper habité de nombreux revenants.



La phase plate-formes d'Abyss. Il faut attraper les crabes dans les bulles.

EPILEPTIK

PARTENAIRE OFFICIEL DE TA SOEUR

SNES/SNES/SFC

MICKEY MANIA US

STREET RACER FR

EARTH WORM JIM US

VORTEX US

DBZ 2 ACTION GAME 3 JAP

MORTAL KOMBAT 2 FR

SAMOURAI SHOWDOWN JAP

CONSOLAS OKAZS

CONSOLAS A PARTIR DE 499F

ZOMBIE

SLAM DUNK 2 FR/JAP

SLAM JAM FR

FLASH BACK FR

YOUNG MERLIN FR

EQUINOX FR

FATAL FURY 2 FR/JAP

UNIBUNNY US/FR

ZELDA 3 FR/JAP

AERO THE ACROBAT

CONTRA 3 FR/JAP

VAL D'ISERE

SUPER EMPIRE STRIKE US/FR

ROCKY RODENT FR

FIFA FOOTBALL FR

RANIA 1/2 4 JAP

ET PLEIN D'AUTRES JEUX TELEPHONER POUR DES DISPONSIBILITES !

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2

DINOGENTI

INTERSTREET FIGHTER 2

CONSOLAS OKAZS

CONSOLAS A PARTIR DE 499F

POWERMONSTER

TNT TOURNAME NT FIGHT

TERMINATOR

DOOL SPOT

MICROMACHINES

JUNGLE STRIKE

FLASH BACK

ECCO

CHUCK ROCK

LANDSTRIKE

TOP GEAR SOC

ARMED FAMIL

ALADDIN

FIFA

SONIC SPINBALL

GAME GEAR OKAZS

CONSOLES

JEUX A PARTIR DE

NOMBREUX TITRES VILLETONNEZ !

GAME BOY OKAZS

GAME BOY G1 A 475F 249F

MANIA !

KRUDRACULA

TRIOLAND

INT

INDIANA JONES

SAISON KID

POUR D'AUTRES TITRES

MARSHALS M/B

DRAGON BALL Z DE LA 38

YUYU HAKUSHO DE LA 47

SAILORMOON TEL

DRAGON QUEST LA 20

SILENT MORRIUS

AKIRA 1 A 6

MANGAS BULLETTOS

SAILORMOON 1 A 10

DRAGON BALL 1 A 11

YUYU HAKUSHO TEL

ANARCHIES POUR LA BOMBE JAP

CARDASS/P-P CAR

POWER MUEL

HEROES COLLECTION

PLASTIFIÉES

NOMBREUX POSTERS YUYU HAKUSHO

- SAILORMOON - STREET FIGHTER -

FATAL FURY - DBZ - SLAM DUNK

CARDASS COLLECTOR AKIRA

RETUR DE DRAGON QUEST 1 A 10

TELEPHONER

MANGA NINJA

3DO OKAZS

TOUTES LES OCCAZS A 299F

CONSOLA OKAZ(PAL/NISC)

INDUSTRIE TELEPHONER

NOUS RACHETONS

LES CONSOLES S. NINTENDO ENDOMMAGÉES

FIN DU CONCOURS DE DESSIN LE 1 NOVEMBRE 1994, RÉSULTATS DANS LA PUB DE NOVEMBRE

BONNE COMMANDE EN TOURNÉE A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75018 PARIS
TELEP... TEL: 40 71 04 04 FAX: 40 71 05 00

CONSOLAS - JEUX

TOTAL A PAYER PLUS 35F DE PORT (colissimo)

Nom:

Prenom:

Téléphone:

Adresse:

C.P.:

Ville:

Star Wing n'est plus! Vortex est là! Bénéficiant du même habillage polygonal que son petit frère, Vortex, d'Electro Brain, contient également le même Super FX développé pour gérer la 3D de Star Wing. Les amateurs liront avec intérêt ce petit entretien que nous ■ accordé Nic Cusworth, le designer du jeu.

Quelques mots sur Vortex, d'abord.
Nic Cusworth: Vortex est un shoot-them-up futuriste où vous allez diriger un robot "transformeur" tout au long de dix niveaux (sept niveaux de jeux, trois mondes d'entraînement). Vous devez récupérer cinq pièces manquantes d'une Intelligence Artificielle disséminées dans la galaxie. Nous avons essayé de proposer aux joueurs un jeu bourré d'action tout en lui laissant la possibilité d'aller où il veut.

Vous aviez également une petite remarque à faire au niveau du son?
N.C.: Oui [rire entendu], Vortex est le premier jeu en 3D à proposer un son Dolby Surround qui donne à l'ambiance une touche très particulière. Imaginez que l'on vous tire dessus de toute part, eh bien!



vous aurez l'impression d'être complètement encerclé. Nous sommes très fiers de ce procédé.

L'adaptation aux commandes de l'engin n'est pas évidente pour les joueurs débutants. Auriez-vous quelques conseils?

N.C.: Soyez patient, avec le temps, le maniement du vaisseau se fera sans problème. [NDSpy, il fallait le voir jouer... Incroyable!] Nous ne voulions pas que le jeu soit trop facile et, de toute façon, diriger un engin de cette nature n'est pas facile!

Pourquoi créer un robot de cette sorte pour votre jeu? Avez-vous une source d'inspiration particulière?

N.C.: Nous avons été bercés au Gundam [NDSpy, série TV japonaise mythique mettant en scène des robots] et un robot était l'engin parfait à traiter en polygones.

Combien de genres d'ennemis différents rencontre-t-on dans le jeu?

N.C.: Ils sont très nombreux, je dirai une trentaine en tout!

Il va y avoir du boulot.
Merci!

ELECTRO B-SONY/SNIN

novembre

Propos recueillis par



Dans les séquences d'entraînement, vous allez pouvoir vous rendre compte de la puissance de vos armes et de vos transformations.



L'intro vous indiquera tout ce qu'il faut savoir sur votre mission.



Vous voilà largué dans l'espace interstellaire. La transformation en Sonic Jet sera fort utile pour les déplacements rapides.

FIFA Soccer 95

Près FIFA International Soccer, Electronic Arts nous a concocté une nouvelle version du jeu, très originalement intitulée FIFA Soccer '95. Le jeu utilise toujours la perspective en 3D isométrique qui avait si bien réussi au premier du nom. Matchs amicaux, ligues, tournois, éliminatoires ou reprise d'une partie sauvegardée constituent les options de base de FIFA. Mais bien d'autres possibilités s'offrent ensuite à vous: action ou simulation des parties; choix du temps (sec, humide, pluvieux ou chaud); durée de la mi-temps (jusqu'à 45 minutes!); terrain de pelouse naturelle ou artificielle; gardiens en manuel ou gérés par l'ordinateur; deux niveaux de difficulté; marche ou arrêt des pénalisations (!)... Cette liste n'est pas exhaustive. Le jeu propose en outre la traduction des textes en huit langues, quelques animations des joueurs et, surtout, la possibilité de jouer à quatre. Préparez les bières en attendant le test complet.

Tournoi en France:
choisissez vos équipes et leurs stratégies d'attaque.



Une vision en 3D isométrique des joueurs. Clair et plaisant, non?



 ELECTRONIC ARTS/MD
novembre

Sur la touche, vous choisissez le joueur à qui vous désirez passer le ballon.

Shaq-Fu

Tous ceux qui, comme vous en ce moment, lisent Consoles+, connaissent Ocean, à qui l'on doit Addams Family 1 et 2 ou encore Mister Nutz. Vous connaissez également Delphine Software, auteur de Flashback et d'Another World. Enfin, si je vous parle d'Electronic Arts, vous penserez immédiatement à International FIFA Soccer ou à Urban Strike. Imaginez maintenant que ces trois gros éditeurs et distributeurs se soient réunis pour créer ensemble un superbe jeu de baston. Vous imaginez un peu le résultat! Eh! bien soyez heureux d'apprendre que c'est maintenant chose faite et que le jeu, Shaq-Fu, est sur le point d'être terminé. Si tout va bien, il sera sur nos écrans au mois de novembre. Une dernière et importante chose: les personnages du jeu ont été digitalisés à partir d'acteurs ayant été filmés. Inutile de vous dire que le mouvement et l'attitude des personnages du jeu sont très, très proches de la réalité. Pami l'équipe des acteurs, on a eu la surprise d'apercevoir - attention les gars! - Shaquille O'Neal, le fameux basketteur de la NBA! Chaud devant, jeu de baston!

OCEAN/SNIN



Kaori face à Shaq. Bien que de plus petite taille, Kaori ne se laisse pas faire.



Toujours Kaori, mais cette fois-ci face à Beast.



Voodoo face à lui-même. L'alter ego, après un coup spécial, se transforme en loup.

Mephisto, semblable au Bouffon vert, est en train de se prendre une rouste, administrée de main de maître par Beast.



Beast, cette créature rouge aux airs de Carnage, est très puissant.



Rajah nous vient d'Orient. Il manie le sabre comme personne. Beast en fait les frais.

REVIEWS

PREVIEW

Sett face à Beast. Prenez les paris...



S

KONAMI... JVC... KONAMI... JVC

PREVIEW

Lethal Enforcers 2

KONAMI/MD



Ne tuez pas les victimes innocentes! Ça ne se fait pas et, surtout, ça vous coûte une étoile de vie.



es justiciers de l'Ouest américain sont de retour pour un nouveau shoot-them-up au pistolet ou au paddle. Au programme de ces "leçons de tir", l'attaque de la banque, les rues de la ville, la poursuite opposant les Indiens à la cavalerie, le saloon, la course sur le train (posta!)... A chaque fois, des dizaines de bandits surgissent des coins de l'écran, de plus en plus nombreux, et toujours plus rapidement! Il faut bien viser, tirer vite et, surtout, ne pas oublier de recharger le pistolet très, très souvent. Différentes options d'armes se ramassent au cours du jeu tels que les boulets, un double barillet, un tir automatique... pour des impacts de plus en plus meurtriers. A deux joueurs, c'est évidemment plus simple car le nombre d'ennemis ne varie pas. Entre chaque zone, un tableau-bonus vous invite à tirer sur des bouteilles. Les graphismes, la musique et les bruitages sont réussis pour un jeu bien animé, extrêmement jouable et nettement plus beau que son prédecesseur.



Un tableau-bonus où il vous faut dégommer des bouteilles.



Premier "boss": tirez à la fois sur les boulets et sur le boss.
A deux, on se partage le boulot...



Les options d'armes, visibles ou données par des bandits vaincus, ne se recharge pas.

Attention aux Indians qui lancent des flèches enflammées. En visant juste, vous pouvez modifier leur trajectoire.

Ghouli Patrol

LUCAS ARTS-JVC/SNIN



Voici qui risque de plaire aux inconditionnels de Zombies! Vi! vi! C'est la suite, ce retour! Lucas Arts n'a pas chômé et, après le succès de la première entreprise, n'a pas tardé à nous concocter une suite plus longue, plus mouvementée, et toujours aussi plaisante. Au rang des nouveautés, vous remarquerez que votre personnage (soit le garçon, soit la fillette) peut à présent sauter pour grimper sur des meubles ou encore glisser pour éviter des projectiles. Son arsenal est toujours aussi fourni et de nouvelles armes ont fait leur apparition. Vous remarquerez également que le bestiaire est beaucoup plus étendu que dans le premier épisode (qui comptait déjà pas mal de monde!). Nouveauté utile, les personnages à sauver vous donneront des indications du type: "Ici!", "À droite!" etc. Les animations sont toujours aussi marrantes, les ennemis toujours aussi coriaces, les niveaux aussi labyrinthiques... Bref, une suite de qualité!

Pas de différence majeure entre ces personnages. Bien sûr, vous pouvez toujours jouer à deux.



Pour récupérer les objets disséminés sur les comptoirs, il vous faudra user de votre nouvelle capacité: le saut!

Toujours défenseur de la veuve et de l'orphelin, vous allez devoir user de tout votre savoir-faire pour délivrer les voisins apeurés!

La seule règle à observer sera de vous méfier de TOUT. Armoires, meubles, photocopieuses sont autant d'ennemis en puissance.

Lucas Arts boucle, avec ce nouvel épisode, ■ trilogie de Star Wars. Nous avions eu droit à la Guerre des étoiles puis à l'Empire contre-attaque, et voici qu'arrive Super Return of the Jedi! Comme à l'accoutumée, les changements sont mineurs et le principe, un cocktail plates-formes/action ponctué de phases mode 7 est conservé. Toutefois, cette version vous propose enfin de jouer avec la princesse Leia. Le déroulement du jeu est par ailleurs relativement fidèle au scénario. Tout commence par votre intrusion dans le repaire de Jaba avec, en prime, une séquence en landspeeder. Vous vous retrouverez ensuite prisonnier de l'abominable créature, devrez vous enfuir du "bateau volant", etc. Pas d'énormes nouveautés à part, bien entendu, un scénario différent et de nouveaux monstres (qui n'apparaissent aucunement dans le film!). Les amateurs s'y retrouveront, mais les esprits chagrins feront remarquer que toutes ces suites ne sont pas assez novatrices. Attendons le test...

L'apparition de la princesse Leia. Elle est habillée de la même façon que dans le film, lorsqu'elle ramène Chewbacca à Jaba.



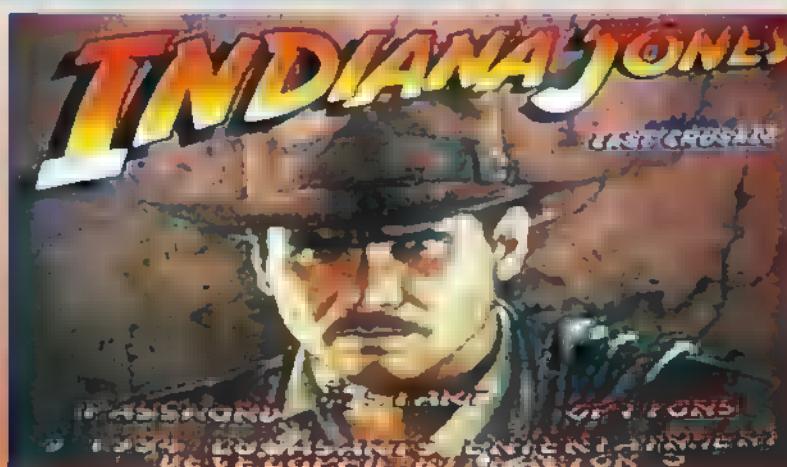
Luke est toujours de la fête. Vous me direz que faire une adaptation du film sans ce personnage aurait été osé.



Ce landspeeder vous mène au repaire de Jaba. Il vous suffit d'accélérer, de freiner ou de sauter.



Chewbacca (Chewie, pour les intimes) bénéficie d'une force de frappe étonnante.



VIRGIN/SNIN
décembre

Voici enfin une adaptation de la saga d'Indiana qui fleure bon l'excellence! Souvenez-vous des diverses adaptations qui tournaient sur MD, SMS ou GB: nous plâtrions dans les sphères du ridicule. Cette nouvelle adaptation risque de nous réconcilier avec le mythique Indiana. Le voici donc ressorti de son dernier épisode pour atterrir dans un jeu de plates-formes traditionnel, mais bousculé de petites touches originales, telles que ■ moment où une pierre fonce sur vous, ou encore, dans le dernier niveau, les différentes "épreuves de la foi". Le scénario du jeu étant très fidèle au film, vous y retrouverez les diverses galères du bel anti-héros.

Admirez la qualité des textures sur les pierres et ■ halo de lumière qui luit dans cette grotte ténèbreuse.



Poursuivi par une énorme pierre, tâchez d'éviter les pics (en bas à droite de ■ photo) au moment où vous sautez.

Les animations d'Indiana Jones ont été particulièrement soignées: elles sont fluides et réalistes.



Earthworm Jim

A l'occasion de la sortie d'*Earthworm Jim*, sur Super Nintendo et Megadrive, nous avons kidnappé David Perry, créateur du jeu, le temps d'un interrogatoire en règle. Pour mémoire, David Perry est le cerveau de jeux tels que *Mic et Mac Global Gladiators*, *Cool Spot*, *Aladdin*, et c'est lui qui mit sur pied la programmation de *Jungle Book* sur MD, avant de quitter les studios de Virgin pour monter sa propre société: Shiny Entertainment.



Les animations d'*Earthworm Jim* sont tout simplement hilarantes.

C+: Pouvez-vous nous présenter à nos lecteurs?

D.P.: Je le peux [rires]... Je m'appelle David Perry, j'ai 27 ans et je vis en Californie... sous le doux soleil de Californie!

C+: Quelles études avez-vous faites?

D.P.: J'étais plutôt du genre dernier de la classe, puisque je passais mon temps à jouer. Je voulais devenir pilote, mais jouer aux jeux vidéo, c'était bien plus fun.

C+: Hum... passons à autre chose. Pourquoi avez-vous quitté Virgin?

D.P.: Parce que je voulais être indépendant et, surtout, monter ma propre société de développement. C'est chose faite avec Shiny.

C+: Qu'avez-vous retiré de votre passage chez Virgin?

D.P.: J'y ai appris à voir les choses en grand. Virgin voit tout en grand, est implantée partout sur la planète... Je pense que c'est la recette à suivre si l'on veut réussir!

C+: A propos de Shiny Entertainment, pouvez-vous nous dire comment vous avez choisi vos collaborateurs, et combien de personnes compte Shiny actuellement?

D.P.: Nous sommes une dizaine de personnes, que j'ai choisies sur des critères très précis: avoir déjà conçu des jeux, être bon dans ce domaine. Classique! En comptant les jeux réalisés par chacun, nous arrivons à un total de 200 pour tout le groupe.

C+: Comment vous est venue l'idée de créer *Earthworm Jim*, et combien de temps vous a-t-il fallu pour le réaliser?

D.P.: Nous avons créé *Earthworm Jim* à partir d'un test que nous avons fait passer à un de nos artistes. Il devait créer un personnage... Jim est né. Nous avons mis sept mois à réaliser le jeu dans son entier.

C+: L'animation du personnage est exemplaire. Comment êtes-vous parvenus à ce résultat?

D.P.: Nous avons commencé en dessinant des croquis. Puis nous sommes passés à la phase d'adaptation sur micro grâce à un procédé que nous appelons "animotion". A la différence d'un jeu comme *Aladdin*, pour lequel vingt-cinq personnes ont été nécessaires pour tra-

David Perry.



vailler sur les animations, ce procédé nous a permis d'avoir recours à deux personnes seulement pour un résultat comparable!

C+: Quelles sont les différences entre les versions MD et SNIN?

D.P.: La version MD est meilleure [rires]... [NDLR, David Perry est un inconditionnel de la MD!] Sur MD, vous disposez d'un niveau supplémentaire, mais la version SNIN offre de meilleurs graphismes!



Vos munitions sont comptées. Veillez à les utiliser avec parcimonie.

C+: Auriez-vous des conseils particuliers à donner aux joueurs?

D.P.: Achetez les magazines! Le jeu est très difficile et vous ne pourrez finir que si vous avez recours aux tips. Sans eux, à moins d'être un joueur confirmé, vous aurez beaucoup de mal.

C+: Quel est l'avenir du personnage d'*Earthworm Jim*?

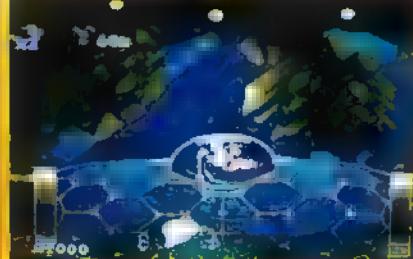
D.P.: Nous allons certainement réutiliser dans un autre jeu, un dessin animé et un comics, ainsi que pour des jouets à son effigie.

C+: Pour en revenir à un sujet plus général, quelle espérance de vie donnez-vous à des consoles telles que la SNIN et la MD?

D.P.: Un an, tout au plus. Ces consoles sont appelées à disparaître au même titre que NES et SMS. Elles seront toujours là, mais beaucoup moins présentes. La Saturn, l'Ultra 64 et la Playstation contribueront grandement à leur destitution.

C+: Vous avez des projets pour ces nouvelles consoles?

D.P.: Bien sûr! Mais nous allons essayer de sortir du lot en proposant des jeux originaux et marrants. Tous les éditeurs sortent des jeux de combat ou de sport... Il faut varier les plaisirs! Shiny est là pour ça!



Ce tube vous obligera à éviter les ennemis ou à les détruire. A vous de choisir.

Propos recueillis par Sam.



La séquence dans le sous-marin vous demandera autant de jugeote que d'esprit d'initiative. Vous faut-il récupérer au plus vite de l'air? Ou atteindre une base plus proche?



Earthworm Jim est à l'origine un ver de terre sur lequel est tombée une combinaison spatiale. Il vous faut ici tenter de récupérer cette combinaison en évitant le chat.



le
vos
sorte
18 cm,
Rami-ca
sion mai
existe aussi
vingtaine de ct

DBZ

Au Japon, on ne fait pas les chansons et les BGM ("Back Ground Music", ou musique de fond) de film ou de dessin animé n'importe comment. Ce sont des groupes de rock connus qui se chargent du boulot. En ce qui concerne DBZ, sont sortis déjà plus d'une quinzaine de CD, d'environ quarante-cinq minutes chacun.



"Virtual Triangle" est mon préféré.



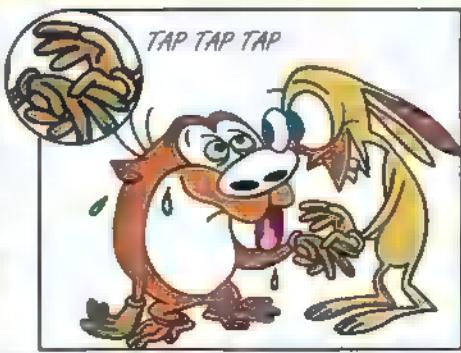
Apprenez à dessiner un joli Piccolo, c'est moins facile qu'on ne le pense!



Voici une pièce de collection, avec une interview de Toriyama!

qui con...
plusieurs
"Jump Comi...
dans "Shonen". C...
série télévisée s'en es...
des jeux, sur presque...
même sur arcade. La versio...
nible quand vous lirez cet article.

THE REN & STIMPY SHOW



ALLEZ, CALME
TOI... HEIN?
TU SERAS
MIGNON...
LE JEU VIDEO,
C'EST DANS
UN MOIS!
A suivre...

SUPER

NINTENDO



©1994 Nickelodeon. The Ren & Stimpy Show is a trademark owned and licensed for use by Nickelodeon. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SORT
ARMI
JPONS REÇUS
CONTÔLE
HUISSIER
JUSTICE.

LE PRINCIPE
EST TRES SIMPLE.
IL VOUS SUFFIT DE:

REmplir
DÉCOUPER
RENOVYER

LE COUPON AVANT
LE 4 NOVEMBRE 1994
(cachet de la poste faisant foi)

L'ADRESSE SUIVANTE:
CONSOLES+
CONCOURS DBZ
SERVICE PROMOTION
75754 PARIS CEDEX 15

AK VIDEO, CONSOLES+, DPMF DIFFUSION



CONCOURS DRAGON BALL Z

NOM: PRENOM:

ADRESSE: CODE POSTAL: VILLE:

N° TEL:

**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET
VOS CONSOLES AUX MEILLEURES
CONDITIONS DU MARCHE SUR :**

- MEGADRIVE, MEGA CD.
- NEO GEO ; NEC.
- SUPER FAMICOM, SUPER NES,
SUPER NINTENDO.

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

**RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS
JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT
PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22**

SUPER FAMICOM

NOSFERATU "NEW"	589F	DRAGON BALL Z 4	649F
FATAL FURY SPECIAL	599F	SAMURAI SHODOWN	649F
WORLD HEROES 2	499F	TETRIS GARDEN	499F

SUPER NINTENDO

SAILOR MOON FR	549F	MORTAL KOMBAT 2	489F
MAXIMUM CARNAGE	499F	SMASH TENNIS	429F
LIVRE DE LA JUNGLE	479F	ACTRAISERS 2	499F
F1 POLE POSITION 2	499F	STREET RACER	Tel.
SECRET OF MANNA FR	Tel.	POPULOUS 2 PROMO	299F
EQUINOX PROMO	299F	SKYBLAZER PROMO	299F
FIFA SOCCER	399F	SUPER METROID	449F

SUPER NINTENDO

SUPER STREET FIGHT.	499F	VORTEX	499F
ILLUSION OF GAIA RPG	529F	BRAINLORD	499F
OGRE BATTLE RPG	499F	BREATH OF FIRE	499F
WORLD HEROES 2	499F	SUPER BOMBERMAN 2	479F
POCKY AND ROCKY 2	499F	SUPER SHOOTOUT	499F
EARTHWORM JIM	499F	SPIKE Mc FANG	479F
DRAGON	499F	SPARSTER	499F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	249F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

3DO

CONSOLE 3DO PAL	TEL.
ALONE IN THE DARK	389F
MEGARACE	389F
ROAD RASH	389F
SHOCK WAVE	389F
WAY OF THE WARRIOR	389F
FIFA SOCCER	389F
DRAGON BALL Z	TEL.
PISTOLET 3DO	389F
ORION OFF ROAD	389F

SUPERNES / SUPERNINTENDO OCCAS

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	990F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	STREET FIGHT.TURBO 80HZ	199F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STREET FIGHTER TURBO	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	199F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	199F	NHLPA 93	249F
JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
BATMAN	199F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	299F
DRAGON'SLAIN	199F	SIM CITY	299F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	299F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
SUPER SWIV	199F	FATAL FURY 2 JAP	349F
DRAGON BALL Z JAP	199F	YOUNG MERLIN	349F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	NBA JAM	399F
POPOLOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

**METRO : REUILLY- DIDEROU OU FAIDHERBE -CHALIGNY
RER : NATION - BUS 46-86**

**ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h30
① : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05**

MEGA DRIVE OCCAS

MORTAL KOMBAT 2	429F	FLINK	449F
URBAN STRIKE	449F	SONIC 4	499F
TAZMANIA 2	449F	SHINING FORCE 2	449F
NHL PA 95	449F	EA. TENNIS	449F
SPARTER	Tel.	MEGA BOMBERMAN	449F
LIVRE DE LA JUNGLE	429F	DRAGON "NEW"	449F
SUPER STREET FIGHT.FR	499F	MAXIMUM CARNAGE	449F

NEO GEO CD

CONSOLE EUROPÉENNE	3490F	CONSOLE FRANÇAISE	2290F
ART OF FIGHTING 2	499F	DOOM	499F
SAMURAI SHODOWN	499F	ALIEN VS PREDATOR	Tel.
SIDE KICKS 2	499F	WOLFENSTEIN 3D	Tel.

JAGUAR

CONSOLE EUROPÉENNE	3490F	CONSOLE FRANÇAISE	2290F
ART OF FIGHTING 2	499F	DOOM	499F
SAMURAI SHODOWN	499F	ALIEN VS PREDATOR	Tel.
SIDE KICKS 2	499F	WOLFENSTEIN 3D	Tel.

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1690F
AGGRESSOR OF DARK ...	1390F
KING OF FIGHTER 94	1490F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F
TOP HUNTER	1290F
WORLD HEROES JET	1290F

NEO GEO OCCAS

NEO GEO OCCAS + 1 JEU	1490F
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	549F
TRASH RALLY	549F
WORLD HEROES 2	649F
FATAL FURY 2	649F
SENGOKU 2	849F
SUPER SIDE KICKS	899F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	999F
SAMURAI SHODOWN	1099F

MEGA DRIVE OCCAS

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
ISHIBO	99F
DECAPPATAK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
SHADOW OF THE BEAST	129F
CHUCK ROCK	129F
MERC'S	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
GLOBAL GLADIATOR	149F
ALYSIA DRAGOON	149F
WORLD OF ILLUSION	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
TINY TOON	199F
COOL SPOT	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASHBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :

EX: R-TYPE 1,2; TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

CONSOLES - JEUX	QUANTITE	PRIX

TOTAL À PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT.

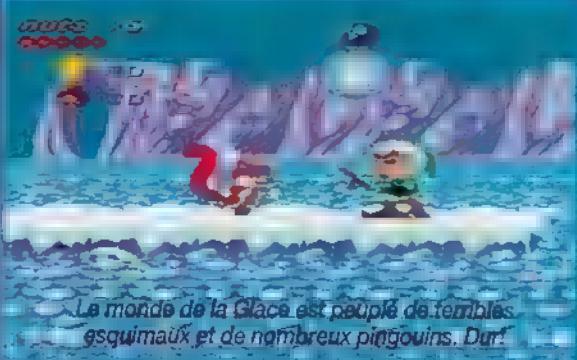
NOM :	PRENOM :	TEL :
ADRESSE :		
PAIEMENT :	CHEQUE	CP :
CARTE BLEUE : N°		VILLE:
		MANDAT LETTRE
		DATE D'EXP: . . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

REVIEW

Mister Nutz, le meilleur jeu de plates-formes de l'année 1993 sur Super Nintendo, est enfin terminé sur Megadrive. Désormais, l'éblouissante version colorée Nintendo, nous étions en droit de nous attendre à une version aussi belle que la conversion Sega.

Mister Nutz, écureuil de son état, est confronté à un terrible danger. Son territoire est menacé d'être entièrement congelé par le célèbre Yéti. Ce monstrueux personnage serait alors seul maître des lieux. À l'idée de voir ses noisettes à jamais prisonnières de la glace, Mister Nutz devient fou de rage. Il décide donc d'aller rendre visite à ce fameux bonhomme des neiges, histoire de lui montrer de quel bois il se chauffe. Mais, malin comme deux Niiico, trente-six Spy et huit cent trente-sept Elvira, l'abominable singe au sang froid parsème le chemin de mille et un obstacles: des plantes carnivores à l'appétit de lion, des araignées au venin mortel, des pieuvres collantes, des citrouilles explosives, des esquimaux aux pics à glaces affûtés ou encore quelques pingouins en manque d'amour vous attendent de pied ferme. De plus, à la fin de chaque monde, et il y en a cinq au total, un terrible boss vous attend. Vous l'aurez compris, la vie de cet écureuil n'est pas de tout repos. Et c'est maintenant à vous de prendre le destin de cette adorable peluche rousse en main. Attention, fragile!



Le monde de la Glace est peuplé de terribles esquimaux et de nombreux pingouins. Dur!

AVIS

oui!

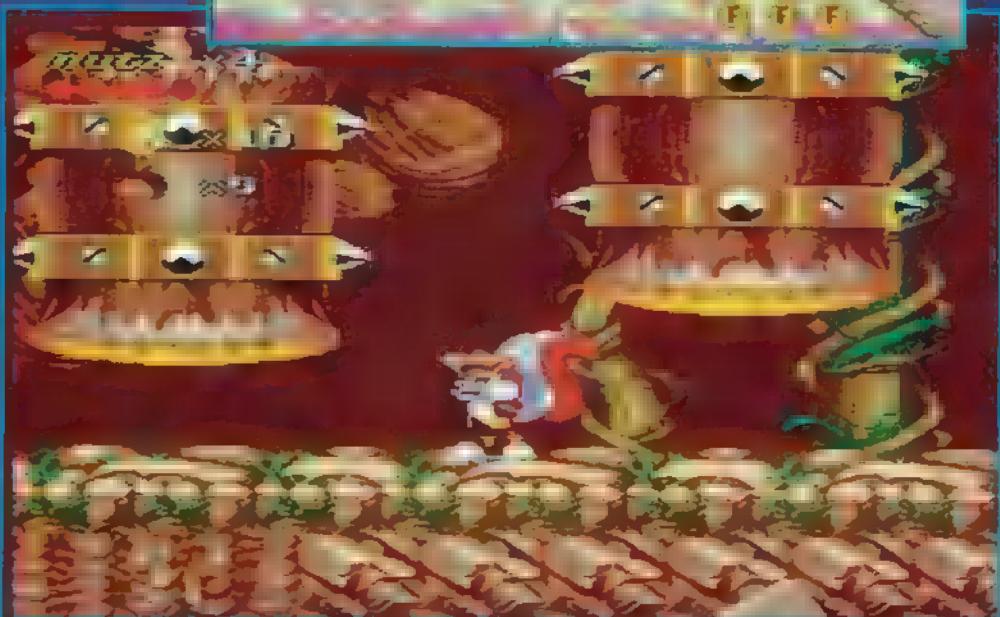


NIIICO

Mister Nutz sur Megadrive, aussi étonnant que cela puisse paraître, est de la même qualité que la version Super Nintendo. Les graphismes sont fantastiques, car détaillés et très colorés. La décomposition du mouvement des divers personnages est, elle aussi, irréprochable. C'est fluide et rapide. Autre réussite: les boss de fin de niveau. Certains sont animés suivant un pseudo-mode 7 (fonction propre à la Super Nintendo permettant de zoomer, de déformer ou d'effectuer des rotations sur un sprite). Une réalisation vraiment étonnante pour une Megadrive. Enfin, la difficulté du jeu est progressive. Votre périple initial se change en véritable parcours du combattant. Mister Nutz, version MD est, tout comme la version SNIN, l'un des meilleurs jeux de plates-formes du moment. À voir et à avoir.

MISTER

Comment devenir riche sans rien faire? Prenez exemple!



Le monde souterrain est plein de mauvaises surprises: ces masses d'armes tenteront de vous réduire en bouillie.



Le Boss de Mobby lance une attaque de feu. Quelques coups sur ses yeux et il sera vaincu.



Dans la chaumière, une affreuse sorcière vous attend. Elle tentera de vous envoyer valser avec son balai magique.

FINS DE NIVEAU MONSTREUSES

Comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, la fin de chacun des mondes donne lieu à une confrontation avec un terrible boss, bien animé et généralement de taille impressionnante.



La fin pour vous, boss final, le Yéti en personne. Ne vous étonnez pas de sa posture avachie: Mister Nutz vient de l'achever.

MEGADRIVE REVIEW



MEGA HIT

Tel un Tarzan (ou un écureuil, c'est pareil), Mister Nutz est capable de se balancer de liane en liane.



Moody Land, le premier niveau du jeu, est plein de dangers, mais aussi plein de surprises. Pour les passages secrets, il suffit de suivre la flèche.



Adventure Park a des airs de Séquoia Park. Tout le niveau est vertical. Il ne vous posera pas trop de problèmes... Sauf si vous tombez de cette passerelle!



Fowl Kitchen vous baladera au cœur d'une chaurière. Attention, vous êtes ici gros comme une puce.



BIENVENUE DANS UN MONDE DANGEREUX

Les six niveaux qui constituent l'aire de jeu de *Mister Nutz* sont divisés en plusieurs sous-niveaux. Notre petit écureuil va ainsi parcourir une campagne à la végétation agressive, la maison d'une sorcière, une fête foraine ou encore un monde de nuages.

AVIS



AHL

J'aime bien *Mister Nutz*, ce petit écureuil roux tout poilu. Aussi, je me suis dit que j'allais regarder ce jeu d'autant plus près que je m'étais franchement éclaté avec la version Super Nintendo. *Mister Nutz* a pas mal de choses pour lui: le personnage est super – mais ça, je l'ai déjà dit –, la réalisation est plus que soignée, l'action est soutenue et le jeu truffé de passages secrets. On se prend tout de suite au jeu, et il faut rapidement s'accrocher pour progresser, car la difficulté, qui semble nulle en début de partie, va croissant avec les nouveaux tableaux. Heureusement, un mot de passe est offert après chaque boss battu. J'attends maintenant la suite avec la plus grande impatience...

Malgré ses airs de fête, le monde de *Mean Streets* est plein de dangers: les abeilles, les oiseaux et autres tomates sont ici légion.

oui!



EDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: EXCELLENT

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION

80%

Un écran-titre pas vraiment formidable, mais une démo correcte nous est proposée.

GRAPHISMES

90%

Malgré ■ peu de couleurs de la Megadrive, les graphismes sont fins et détaillés.

ANIMATION

90%

Rapide et fluide, tout comme dans la version SNIN. Pas de ralentissement.

MUSIQUE

91%

On retrouve ici les thèmes de la version SNIN. Ils ont été revus et leur réalisation est excellente.

BRUITAGES

85%

Sans être des plus réussis, ils sont suffisamment nombreux et variés.

DUREE DE VIE

86%

Les Continue infinis font que les acharnés termineront ■ jeu assez rapidement.

JOUABILITE

88%

Le personnage répond bien. On fait de Mr Nutz ce que l'on veut. Si, si.

INTERET

92%

Mr Nutz version MD est identique à la version SNIN. Les tableaux sont aussi nombreux et les graphismes très réussis. À quand la suite?

SUPER NINTENDO REVIEW

Sparkster est un personnage déjà connu pour certains d'entre vous. Il fut le héros, voilà environ un an, d'un jeu sur Megadrive appelé The Rocket Knight Adventure. Depuis, il a fait bien du chemin, et est devenu une mascotte célèbre, celle de Konami. Rappelez-vous de son terrible combat contre Pigstar dans le premier épisode: partie laborieuse, mais, grâce à vous, Sparkster a réussi à le vaincre. Ce qui vous a d'ailleurs permis de contempler la superbe fin du jeu. Entre-temps, notre petit héros s'est entraîné et est devenu beaucoup plus puissant. C'est alors que, un jour, il aperçoit au loin un énorme vaisseau spatial. Or, manque de pot, comme dans tous les jeux vidéo, la princesse du château Ezinaheem se promène dans les parages, et Sparkster, impuissant, assiste à son enlèvement, effectué de main de maître par l'immonde Axel Gear, commandant de bord du vaisseau ennemi. Cet Axel Gear, qui ressemble beaucoup à notre ami Sparkster, travaille sous les ordres du terrible colonel Wolf. Vous voici donc plongé au cœur d'une nouvelle aventure qui s'annonce, une fois de plus, très difficile. Dans cette nouvelle version sur Super Nintendo, notre héros possède une attaque inédite. De plus, le sprite du personnage a été complètement redessiné, et Sparkster est beaucoup plus beau. Quant au jeu en lui-même, il vous fera traverser une bonne dizaine de vastes niveaux variés. La réputation de Konami, géant japonais de l'édition, n'est plus à faire: Sparkster fait partie de ses meilleures productions, frappée du sceau de qualité que l'on connaît déjà...



SPARKSTER

DES NIVEAUX VARIÉS

Comme dans le premier épisode de Sparkster, les niveaux du jeu sont très variés. Sparkster commence dans un niveau de type plates-formes simple, tout à fait dans l'esprit Konami, pour ensuite se retrouver au volant de différents engins mécaniques, ou même dans une phase de shoot-them-up.



À bord de cet oiseau qui avance à une allure impressionnante, vous devrez détruire les volatiles mécaniques qui foncent sur vous.



Et voici une séquence de shoot-them-up. Sparkster a obtenu une paire d'ailes, et c'est parti...

AVIS



SAM

oui!

Sparkster sur Super Nintendo fait partie des incontournables de fin de l'année. Il n'y a qu'à voir ses graphismes: superbes! Les niveaux sont variés, débordants de couleurs. De toute façon, disons-le franchement: la diversification est à l'honneur dans Sparkster. Le jeu même sort des sentiers battus du plates-formes. Les sprites des personnages (que ce soit du héros ou des ennemis) sont bien dessinés, ceux des boss sont carrément géants. Une mélodie différente vous sera proposée par niveau. Le jeu est long et, avec trois niveaux de difficulté, il ne sera pas facile à finir. Néanmoins, on observe de temps en temps des clignotements de sprites et des ralentissements, seul petit défaut relevé. Mais qu'importe, la réalisation est réussie, et elle est signée Konami.

VARIATIONS SUR LE THÈME SPARKSTER

Nombreuses sont les situations insolites dans lesquelles vous retrouverez notre héros. Nombreuses aussi sont les postures qu'il adoptera en fonction de chacune de ces situations. Petite ballade en images.

Sparkster en plein vol avec son mega-booster.



La nouvelle attaque de Sparkster.



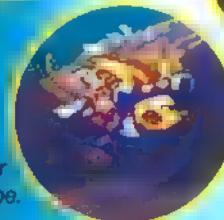
Sparkster s'apprête à donner son coup d'épée.



Sparkster repart en rouge.



Sparkster tombe.



Sparkster en pleine séance d'escalade.



Sparkster décoche un coup.

REVIEW

KSTER™



Au sortir de la pyramide, le combat avec le serpent dans ce désert aride sera acharné.



Méfiez-vous. Ces croches qui tombent de la portée explosent lorsqu'elles touchent le sol.



Vous avez enfin rejoint le vaisseau. Manque de bol, vous êtes sur la rampe de lancement des missiles. Si vous ne voulez pas recommencer plusieurs fois, abritez-vous dans les trous lorsqu'un missile passe...

DES ENNEMIS QUI S'ADAPTE

Les ennemis de Sparkster sont différents... sans l'être! Explication: les personnages sont les mêmes, tous sbires de l'infâme colonel Wolf, et seule leur tenue vestimentaire ou leur moyen de locomotion change. En règle générale, ils se déplacent à pied (braves petits soldats) et leur apparence varie en fonction des niveaux. Voici quelques exemples qui vont vite vous donner une idée de cette vraie-fausse différence.



Voici vos ennemis tels qu'ils apparaîtront dans le premier niveau, vêtus de leur tenue normale de guerrier.



Oh! les faux pompiers! A la place d'une lance à eau, c'est une lance à feu qu'ils tiennent. On vous a grillés, les amis...



A bord de votre oiseau robotisé, vous allez trop vite pour eux. Ils se font porter pour suivre le rythme...



Tels les caméléons, ils se déguiseront en "p'tits gars de la marine" dans le sous-marin.

REVIEW

Armés jusqu'aux dents, vos ennemis n'abandonneront pas, c'est sûr. Ils font d'ailleurs les fiers à bord de cette espèce de vertébré tétrapode métallique. Mais vous aussi, vous n'abandonnerez pas, la fin est proche...

**MORPHING**

Dans le premier niveau, les statues de pierre s'animeront et se transformeront en soldats du colonel Wolf après qu'une aura d'énergie (noire) aura envahi le paysage. Admirez la décomposition du morphing qui, soit dit en passant, est parfaitement réalisé.



Sur un fond de nuit étoilée, Sparkster est en mauvaise posture: son oiseau métallique freine brutalement, et notre héros sera éjecté un étage plus bas...

AVIS

oui, mais...

**SWITCH**

de qualité, variés et nombreux. Vous avez bien lu, tout va bien... Mais (on l'arrive) les clignotements de sprites sont trop fréquents et on relève quelques ralentissements. Sparkster n'est certes (quater...) pas jeu de l'année, même si les situations sont souvent renouvelées et qu'il fait preuve d'un minimum d'originalité. Que dire de plus, sauf que sa durée de vie est correcte — que, quoi qu'il en soit, c'est un bon jeu dans son genre.



ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: —
DISPONIBILITÉ: OCTOBRE
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: OUI + PASSWORD

PRESENTATION

75%

Une petite séquence d'introduction vous dévoile rapidement le scénario du jeu.

GRAPHISMES

90%

Que c'est beau, que c'est coloré! Certains effets spéciaux graphiques sont impressionnants.

ANIMATION

70%

On observe de temps à autre des ralentissements et des clignotements de sprites.

MUSIQUE

89%

Thèmes très variés et différents pour chaque niveau.

BRUITAGES

80%

Tout à fait dans la lignée d'un jeu Konami, c'est-à-dire de qualité.

DUREE DE VIE

70%

Onze niveaux pour un jeu de plates-formes varié, c'est assez difficile.

JOUABILITE

84%

Sparkster répond bien.

INTERET

90%

Un jeu de plates-formes beau, varié, plein de punch, mais hélas! un tout petit peu trop court.

Tu es bloqué SUR ta console...



Appelle

Le Maître du Jeu



au

36 70 93 93

Pose tes questions par téléphone au Maître du Jeu
et consulte les trucs et astuces des nouveautés
et des meilleurs jeux vidéo.

Tous les jours de 14h à 20h sur 36 15 VIDEOFIL,
tu peux poser tes questions **en direct** au Maître du Jeu.
Tu peux aussi consulter 24h/24h les **astuces**,
les codes, les solutions complètes de plus de **700 jeux**,
et **gagner** des consoles, des jeux vidéo
des centaines d'autres super cadeaux sur

36 15
VIDEOFIL



Le deuxième épisode de la série vous offre une nouvelle mission dans un théâtre d'opérations très différent : l'Amérique du Nord. Vous devrez détruire les dernières batteries américaines qui résistent à vos portes... Accrochez-vous avant de pouvoir les refermer ! Toujours au fait des dernières innovations en matière d'hélicoptères et autres armes et équipements de guerre, l'équipe d'E.A. vous propose ce qu'il y a de mieux dans le domaine : seul problème, en de taille : vos ennemis seront également fort bien équipés... Outre votre hélicoptère, qui n'a pas subi d'énormes modifications depuis Jungle Strike (seulement six personnes seront acceptées à bord), vous pourrez pénétrer dans les entrailles d'une espèce de tank puissamment blindé. Gav, ou encore dans la carlingue d'un hélicoptère de transport spécialement prévu pour les sauvetages en tout genre (capacité de stockage : 20 personnes) ! Il vous faudra, comme à l'accoutumée, accomplir des missions fort délicates de simple destruction de radar au bombardement d'une vingtaine de batteries censées protéger une usine d'armement. Le tout dans un théâtre urbain de villes telles que San Francisco, Mexico, New York ou encore Las Vegas, où se terminera votre périple. Il vous est présent possible de descendre de l'hélicoptère pour pénétrer de plain-pied dans certains immeubles et ainsi participer à une toute nouvelle mission (des plus délicates), qui consistera à délivrer des otages, à détruire des sites ou à desamorcer des bombes... Crovez-moi, les villes américaines vous réservent bien des surprises.



AVIS

oui!



Même si Desert Strike soulevait la controverse par son scénario (souvenez-vous : il vous fallait déterrer Saddam Hussein, et le liquider !), il faut bien avouer que son principe était tout ce qu'il y a de plus satisfaisant : la balade d'un hélico surarmé éradiquant tout ce qui bouge, au cœur d'une 3D isométrique, c'était superbe ! Depuis cet épisode, bien des progrès ont été accomplis. Jungle Strike renouvelait habilement le genre, c'est à présent au tour de Urban Strike. C'est sûr, le principe n'a pas varié, mais quand on a aimé les épisodes précédents, on se prend dès les premières minutes au jeu, et on n'a de cesse de recommencer encore et encore... L'action est soutenue et la réalisation intéressante (sauf les voix digitalisées, insupportables !). On aurait aimé encore plus de petites nouveautés, dans le genre du désamorçage des bombes ou de la lutte à pied, mais elles figureront certainement dans le prochain épisode... Space Strike, peut-être !

SPY

tour de Urban Strike. C'est sûr, le principe n'a pas varié, mais quand on a aimé les épisodes précédents, on se prend dès les premières minutes au jeu, et on n'a de cesse de recommencer encore et encore... L'action est soutenue et la réalisation intéressante (sauf les voix digitalisées, insupportables !). On aurait aimé encore plus de petites nouveautés, dans le genre du désamorçage des bombes ou de la lutte à pied, mais elles figureront certainement dans le prochain épisode... Space Strike, peut-être !

URBAN



Voici l'endroit où vous pourrez changer d'hélico : vous trouverez une autre piste pour décharger les hommes. Ceux-ci, une fois débarqués, vous fourniront de nouveaux points d'armure.



Imaginez que tous ces petits points rouges sont des ennemis utilisant des pièges dotés d'une force de frappe colossale. Vous allez vous amuser...



Ces grosses bombes vous seront fort utiles : une fois larguées, elles détruisent tout sur un rayon de plusieurs dizaines de mètres.

STRIKE



Vous avez vite compris que il ne faut pas avancer trop vite lorsque vous êtes à pied. Prenez votre temps et tirez sur les ennemis de loin de manière à ce qu'ils ne puissent répliquer.



Vous pourrez vous considérer maître de votre appareil quand vous aurez saisi qu'il ne faut JAMAIS affronter ce genre de batterie de face.



Très lent, mais particulièrement blindé, cet engin est indispensable pour détruire vos collègues. Ne cherchez pas, votre hélico ne pourra rien contre eux.

PLUS D'BATEAUX, PLUS D'MOTOS, MAIS DES GROS HÉLICOS!

Jungle Strike innovait en vous proposant de changer de moyens de locomotion. Urban Strike continue sur la lancée. Il vous sera maintenant possible de pénétrer dans un énorme hélico doté d'un blindage conséquent, mais d'une force de frappe ridicule. Vous pourrez conduire un tank surblindé qui vous permettra d'en détruire d'autres, ou encore investir des immeubles à l'aide de vos petits petons... Ça change la vie, des trucs comme ça!



Le jeu propose de nombreux moyens de locomotion, mais certains sont plus efficaces que d'autres.



Cet énorme hélico est très résistant, peut contenir de nombreux passagers, mais dispose d'une force de frappe trop légère.

AVIS



SAM

oui, mais...

Après Desert Strike, Jungle Strike et avant Luna Strike (?) , voici le tant attendu Urban Strike, riche en nouveautés. De nouvelles missions, un peu plus faciles que dans les précédents épisodes, de nouveaux décors, de nouveaux moyens de locomotions... Bret, beaucoup de nouveautés. Sur le plan technique, on notera que les graphismes ont été très soignés, même si les décors semblent parfois un peu "plats". Quant à la bande sonore, elle est quasi inexistante à mes yeux (si j'ose dire!). Quoi qu'il en soit, Urban Strike est tout de même un très bon jeu, du même tonneau que les précédents épisodes. Mais j'ai envie de dire: "Merci, Electronic Arts, pour tous ces bons jeux, ces suites sympathiques, mais maintenant, S.V.P., faites preuve à nouveau d'imagination."



Comme de bien entendu, voici votre hélico de base. Rapide, efficace, mais peu blindé, il s'avérera indispensable pour les missions périlleuses.

REVIEW

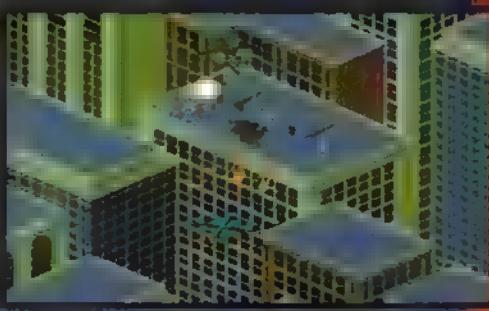
PÉRIPLE URBAIN

C'est en ville qu'auront lieu la plupart de vos missions. Il vous faudra épargner les civils ainsi que certaines constructions, défendre certaines places ou encore dégager la voie pour que la population puisse fuir. Bref, la ville sera le théâtre de missions très délicates, d'autant qu'il ne faut pas tirer partout...

SAN FRANCISCO
Occupez-vous en priorité de ces mines sur le pont, sinon vous serez bon pour recommencer toute la mission.



MEXICO
Une bonne dose d'équilibre s'impose pour affronter les différentes plates-formes pétrolières investies par l'ennemi.



NEW YORK
Les sauvetages seront ici des plus délicats car les hélicos ennemis sont... partout! Tournez-leur autour pour voir.



LAS VEGAS
La question à poser... est si ce sera une mission réussie ou non. La nuit la plus noire de Las Vegas vous retrouverez confronté à des adversaires très résistants.



HAWAII
Sur une île paradisiaque, il y a de jolies donzelles, de bronzing et de plage, mais plutôt des bateaux furtifs, des tireurs embusqués et des missiles en pagaille...



LAS VEGAS
Toujours à Las Vegas, mais cette fois-ci au cœur du repère de la chose immonde qui vous tient éveillé depuis quelques jours. Soyez économique sur vos armes.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT
DISPONIBILITÉ: OCTOBRE
PRIX: D

SIMUL'ACTION

1 JOUEUR

CONTROLE: PARFAIT

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUE: OUI

PRESENTATION

80%

Tout en anglais, sur des images de piètre qualité... On apprécie toutefois les explications.

GRAPHISMES

83%

Certains décors sont bien travaillés, d'autres moins. Le souci du détail fait plaisir.

ANIMATION

81%

Quelques légers ralentissements quand l'écran est encombré mais fluide dans l'ensemble.

MUSIQUE

74%

Absente durant les phases d'attaque, elle ne sert qu'à égayer les diverses présentations.

BRUITAGES

85%

Le bruit des différents tirs et explosions est bien rendu.

DUREE DE VIE

89%

Plus facile que les épisodes précédents, Urban Strike propose néanmoins des niveaux très délicats, surtout avec un temps limité!

JOUABILITE

87%

Identique aux anciens épisodes: inertie, commandes inversées, etc.

INTERET

92%

Les passionnés des premiers épisodes retrouveront avec plaisir leur hélico de choc. Les autres se doivent de le découvrir.

ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU
DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.

FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE :

- 1- 300 CODES EN MEMOIRES POUR ENVIRON 100 JEUX.
- 2- RECONNAISSANCE DES JEUX (EUR-US-JAP) INTRODUITS DANS LA CONSOLE, EN APPRENANT LEUR NOM.
- 3- RETROUVE AUTOMATIQUEMENT LES CODES CORRESPONDANT AU JEU CHARGE.
- 4- LA FONCTION DE CODE EST INSCRITE SUR L'ECRAN.
- 5- AUTORISE 8 CODES DIFFERENTS EN MEME TEMPS.
- 6- POSSIBILITE D'ENTRER SES PROPRES CODES.
- 7- MEMOIRE PERMANENTE ET EFFACABLE POUR AJOUTER JUSQU'A 25 CODES.
- 8- INTERRUPTEUR PERMETTANT D'ACTIVER OU DE DESACTIVER LES FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE PENDANT LA PARTIE.
- 9- EXTENSION MEMOIRE (EN OPTION) AVEC PLUSIEURS CENTAINES DE NOUVEAUX CODES.
- 10- UTILISATION TRES FACILE.
- 11- TOUS LES NOUVEAUX CODES SONT DISPONIBLES.

36.15 GAME MAGE

Directed by
BIGBEN
Paris + 33-87-52-00

SUPER FAMICOM REVIEW



Il est dans l'air du temps d'adapter tout ce qui est adaptable, de pondre des suites en quantité. Par ailleurs, sur SFC, la mode est aux très bons jeux de baston. Fatal Fury Special est donc doublement à la page.

Digne héritier de son grand frère sur Neo Geo, ce Fatal

Fury special a tout du grand jeu de baston. Le choix des personnages est colossal puisque vous disposez de dix-sept combattants (dont un personnage de Art of Fighting, caché) à choisir dans tous les modes. Chacun de ces personnages possède en règle générale cinq coups spéciaux (dont un mégacoup que vous pourrez déclencher quand votre barre d'énergie sera rouge) et une riche panoplie de coups de poing, de pied, etc. Pour les modes de jeu, on note une rubrique inédite, le License Play, qui vous permettra de vous entraîner contre l'adversaire de votre choix sans jamais perdre d'énergie. Il ne me reste plus qu'à vous dire que vous pourrez participer aux traditionnels modes Versus et Story, et bénéficiez d'options complètes, notamment le son en Dolby Surround. Et, croyez-moi, le son, c'est bon!

AVIS

OUI !



Une adaptation de cette trempe ne peut avoir de détracteurs. Tout a été retranscrit avec fidélité et intelligence et les 32 méga investis ne sont pas superflus. Vous admirerez la qualité des décors et le soin apporté aux postures des personnages. Vous ne vous lassez pas d'écouter la musique en Dolby Surround. Le nombre de nouveaux personnages, de nouveaux décors et de nouveaux coups spéciaux comblera vos attentes les plus folles. Si le mot "perfection" appartient au vocabulaire vidéoludique, c'est à ce Fatal Fury qu'il faut l'appliquer. Vous avez aimé FF II et il vous reste quelques sous à investir dans un jeu de combat de très bonne qualité? Achetez en confiance, vous ne serez pas déçu du voyage. Mais peut-être préferez-vous MK II ou encore SSF II?

SPY

FATAL FURY SPECIAL

LES NOUVEAUX PERSONNAGES

Six nouveaux personnages ont fait leur apparition depuis l'excellentissime Fatal Fury II. Ils ne sont pas vraiment inédits puisque ce sont les boss, mais la nouveauté tient à ce que vous pouvez maintenant jouer avec ces modes 1 et 2 joueurs. N'hésitez pas à les essayer, leur puissance est démoniaque.



Axel Hawk (le boxeur) fera-t-il poids contre Duck King? A vous de voir...



Les deux derniers boss sont enfin réunis dans un combat hors du commun. La musique est magnifique, et l'instant n'en est que plus solennel. Un moment d'anthologie.



Admirez les rouages qui apparaissent au second plan, dans le décor.

FATAL FURY II SUR GAME BOY



continue dans ses adaptations qui rappellent des brouzoufs aux éditeurs avec Fatal Fury II sur GB. Cette version est de bonne qualité mais pas tout à fait à la hauteur de Samourai Spirit ou de Mortal Kombat. Si, toutefois, vous êtes un inconditionnel de Terry d'Andy, vous ne serez pas déçu par cette adaptation qui vous propose tous les coups originaux. Du bon travail.

Vieux et vicieux, Tungsten est si costaud qu'il peut terrasser n'importe quel ennemi.



REVIEW



Le License Play est un nouveau mode de jeu qui vous permettra de combattre n'importe quel adversaire sans que celui-ci puisse vous causer de dommages. Vous n'avez toutefois que trois minutes pour le terrasser.

Avec les pâtes de la braise assomme en feu Mai est sur la voie de la victoire.



La boule de Cheng peut-elle mettre un terme à l'existence de Bear le nommé?



LES MÉGA-COUPS SPÉCIAUX!

Encore plus destructeurs que les coups spéciaux traditionnels, encore plus difficiles à réaliser que les Fatalités de MK II, ces méga-coups spéciaux sont fort intéressants. Vous ne pourrez les réaliser que lorsque votre énergie sera au plus bas, et ils pourront alors faire basculer la situation tant ils sont puissants. Les manipulations à accomplir détaillées dans la notice vous demanderont quelques heures d'entraînement.



Andy enflamme son coup de pied pour le double de dégâts à son adversaire.



Il tente de se protéger! Dans les moments critiques, la défense peut parfois payer...

AVIS

OUI!



SAM

crois que c'est clair: le Fatal Fury Special que nous a concocté Takara est démentiel! Sur Neo-Geo, il était déjà très bon. Et si la conversion que nous avons eue sous les yeux n'est pas une conversion hydra réussie, c'est que je ne m'y connais pas en matière de jeux vidéo. On retrouve bien entendu toutes les mélodies originales, mais aussi les digitalisations présentes dans les combats, dont celles des personnages. De plus, la bande-son est en Dolby Surround, comme celle de Super Turrican ou de Jurassic Park sur Super Nintendo; autant vous dire que ça cartonne. Quant aux graphismes, ils sont très beaux. Les coups spéciaux se réalisent sans trop de difficulté, mais certains sont vraiment tordus. Encore un hit à l'affiche ce mois-ci sur la 16 bits de Nintendo, parmi tous les autres jeux de combat...



ÉDITEUR: TAKARA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUE: INFINIS

PRÉSENTATION 88%

Une notice colorée vous dévoile tous les coups spéciaux, photos à l'appui.

GRAPHISMES 94%

Superbes, fins, détaillés, colorés. Nous sommes dans le domaine de l'excellent sur cette console.

ANIMATION 81%

Pas de vitesse modulable mais de superbes décompositions de mouvement.

MUSIQUE 89%

Des airs originaux et variés, et en Dolby Surround SVP!

BRUITAGES 84%

Beaucoup de voix digitalisées de qualité, mais des bruitages dans l'ensemble assez traditionnels.

DUREE DE VIE 89%

En mode Hard, je ne donne pas cher de votre peau.

JOUABILITE 78%

La manette SNIN n'est pas bien adaptée à certains coups.

INTERET 92%

Une version graphiquement superbe qui comblera, de par ses nouveautés, tout amateur de Fatal Fury.

MEGADRIVE REVIEW

Il fonce comme un dératé, saute très haut, plane pendant ses descentes et récolte des pelotes de laine: Bubsy 2, le retour!

Je n'ai rien compris à l'histoire si ce n'est qu'elle semble rigoureusement semblable à celle du premier épisode! Des aliens piquent toute la laine de la Terre et Bubsy, en bon matou, veut récupérer son jeu favori. Il part donc en Egypte, dans l'espace, au Moyen-Age, dans un monde musical puis à bord d'un avion (shoot'em up) pour collecter les pelotes et quelques options. C'est un jeu où il y a foule à l'écran, autant le dire tout de suite: entre les décors, souvent très fournis, et la multitude d'ennemis, c'est parfois un peu confus (genre James Pond). Pour faire de la place, Bubsy saute sur la tête des bestioles ou les cogne de son ventre quand il descend en planant. Il doit souvent actionner des mécanismes pour pouvoir avancer, tels que des interrupteurs de courant ou des murs à abattre. Mais l'originalité du jeu tient surtout à son déroulement: chaque monde est divisé en trois niveaux, un facile, un moyen et un difficile. Chacun de ces trois niveaux se trouve à un étage différent de la Tour principale, et chaque étage permet l'accès aux cinq mondes (je sais, c'est compliqué). Ainsi, au premier étage, vous ferez un long niveau de chacun des cinq mondes puis, une fois le boss de l'étage éliminé, vous monterez au deuxième et recommencerez le circuit (dans l'ordre que vous désirez), dans des niveaux aux graphismes semblables mais encore plus longs et difficiles. Atteindre la sortie n'est pas une mince affaire. Si je vous dis que la Tour peut être explorée par l'est ou par l'ouest, vous comprendrez qu'il y a deux fois trois étages de cinq niveaux, soit trente niveaux en tout! Vous l'aurez compris, vous n'êtes pas au bout de vos peines. En plus, trois tableaux-bonus parsèment les niveaux... Et je ne vous ai pas encore parlé des options à deux joueurs, qui changent la tactique de jeu, ni des objets à ramasser! Suivez le guide...

BUBSY



Un niveau de shoot'em up où les ennemis sont nombreux. Apprenez à faire demi-tour.

AMIS OU ENNEMIS ?

Le jeu offre deux modes: soit pour récolter le maximum de points, soit pour faire des niveaux rapides et spectaculaires. Il s'agit alors de traverser le niveau le plus vite possible. Mais il existe également des options à deux joueurs.



Vous jouez seul, ça va être dur mais tant pis! Touchez les points d'exclamation - pour reprendre le jeu au dernier point touché en cas de décès - et suivez les flèches pour trouver la sortie.



A deux joueurs, vous jouez l'un après l'autre en Bubsy. Le second joueur prend alors la forme d'un petit être volant qui aide Bubsy. Ce sprite envoie des bananes sur les ennemis et ne peut être blessé. Le diriger est si difficile que c'en est presque injouable.



Le mode Mini vous fait jouer exclusivement sur les trois tableaux-bonus. Ici, il s'agit de lancer des grenouilles sur les bateaux.



Vous pouvez également prendre l'option deux joueurs ennemis! Auquel cas, l'être volant balance des bananes sur Bubsy et celui-ci glisse dessus.

MEGADRIVE REVIEW



À TROUVER OU À ACHETER...



Le bazooka permet de tirer de loin et d'éviter des sauts sur la tête parfois approximatifs.

Au cours des niveaux, vous ramassez des pelotes de laine et parfois des options. Celles-ci facilitent grandement l'avancée de Bubsy comme la bombe qui fait exploser tous les ennemis à l'écran.



Le scaphandre pèse très, très lourd et Bubsy avance à tout petits pas. Cela dit, il est invincible...

000

Le trou est une option très intéressante, qui permet de sortir du niveau sans l'avoir achevé ni perdu de vie. Il suffit de plonger.



Il faut actionner des interrupteurs pour ouvrir des passages.

AVIS

oui, mais...

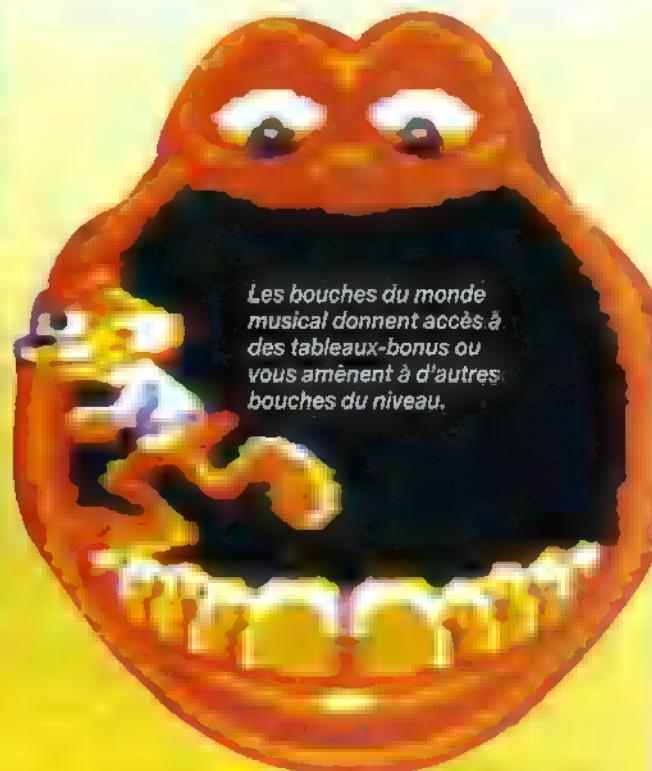


ELVIRA

Bubsy 2 a tout pour faire un hit : un déroulement original, une bonne animation, des modes de jeu variés, des niveaux très longs, un héros chat (mais pas noir)... Alors pourquoi ai-je du mal à accrocher ? Sans doute parce que j'ai eu l'impression de passer des heures à faire la même chose, dans des décors toujours semblables... Et quand les cinq premiers niveaux sont (enfin) finis, on change d'étage et c'est reparti, en plus dur mais sans piment qui vienne agrémenter l'action. Par ailleurs, les graphismes ne varient pas du secteur est au secteur ouest de la Tour, et on a vraiment l'impression de recommencer la même épope. Trente niveaux sans s'éclater, ça fait bâiller.



La tour Amazotorium ! Ses deux versants, ses huit étages, ses niveaux infernaux de longueur...



Les bouches du monde musical donnent accès à des tableaux-bonus ou vous amènent à d'autres bouches du niveau.

REVIEW

T'AS VU SA TÊTE?



Quand Bubsy saute sur la tête d'un ennemi, il se roule en une boule couverte de sparadraps.



Bubsy est entraîné par le courant à grande vitesse.



En équilibre, il bat des pattes. Méfiez-vous de l'attraction du vide!



Il plane à "donf", le matou! Lorsqu'il blesse les ennemis avec le ventre, la précision de ses impacts est plus grande qu'avec le saut.

AVIS



CHPY

bubchouiii, mais...

Miaoooo! Le chat arrive, quel charivari! Cha Ché un cheu qui mérite toute mon attention. Le perchonnage che déplace avec aichanche, harmonieusement. Chon maniement est exchemplaire. Les décors chont choignés, les tableaux immenches, les nouvelles armes bien penchées. Bref, chette chute de Bubsy est tout à fait convaincante. Il y a toutefois un petit "hic": bien que Bubchy choit long, difficile et intéréchant, il y

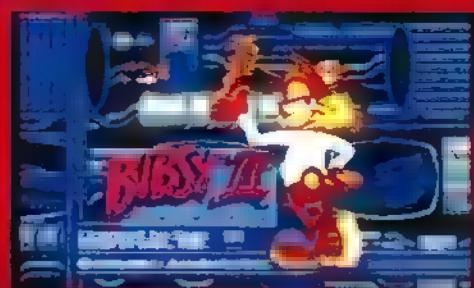
a un che ne chais quoi de vide après quelques heures de cheu. On ch'embête un peu, on n'est plus chirpris et on ch'installe dans une monotone funeche. Mais, trève de chichis, ne boudons pas: Bubchy rechte un cheu que vous ne regreterez pas tant il est vachete et cha durée de vie colochale. Un cheu pour toute la famille, chat vous dit?



Prenez les cartes-chat pour acheter des options chez le marchand.



Star Trek, version Bubsy. Planez le plus possible.



ÉDITEUR: ACCOLADE

DISTRIBUTEUR: N.C.

DISPONIBILITÉ: OCTOBRE

PRIX: D.

PLATES-FORMES

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: RÉCOLTER

PRÉSENTATION

80%

Bubsy se retourne et fait des clins d'œil tandis que les ennemis défilent dans le fond. Sympa.

GRAPHISMES

80%

Très fins mais le choix des couleurs est discutable. Question de goût.

ANIMATION

80%

Tous les mouvements de Bubsy sont fluides. A deux, l'animation du copain volant est trop... fluide!

MUSIQUE

78%

Differentes pour chacun des cinq mondes. R.A.S.

BRUITAGES

85%

Une voix digitalisée genre cartoon présente les niveaux. Sons des impacts et des rebonds bien rendus.

DUREE DE VIE

88%

Un jeu très, très long, surtout si vous faites le "Grand Tour".

JOUABILITÉ

79%

Quelques problèmes pour gérer l'accélération sans se faire blesser. A deux, le lanceur de bananes se dirige très mal.

INTERET

84%

Un jeu long et rapide mais aux actions répétitives.



ULTIMA
games

ULTIMA - REPUBLIQUE
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5, BD Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31

ULTIMA - GOBELIN
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00

ENFIN LA **1ère CONSOLE 64 BITS** EST
DISPONIBLE EN VERSION FRANCAISE

JAGUAR

Jaguar française *

+ 1 jeu CYBERMORPH

2190 F

Jaguar française *

+ 1 jeu CYBERMORPH

2390 F

+ 1 jeu TEMPEST 2000

Certains magasins **RACHÈVENT** votre ancien matériel et jeux pour tout achat d'une Jaguar.

*garantie 1 an



Jeux

DINO CITY	499 F
TEMPEST 2000	499 F
CRESCENT GALAXY	499 F
RAIDEN	499 F
WOLFSTEIN 3D	499 F
ALIEN PREDATOR	499 F

Bientôt disponibles
OCTOBRE / NOVEMBRE !!!

DOOM • CLUB DRIVE CHEQUERED FLAG II

KASUMI NINJA • FLASH BACK

Attention : certaines Jaguars sont importées des USA et ne sont pas aux normes françaises, elles peuvent endommager votre téléviseur et être dangereuses pour vos enfants.

ULTIMA Boutiques Province

Aix En Provence	40, cours Sextius
Bastia	3, rue St François
Blois	48, rue Beauvoir
Bourges	9, rue d'Auron
Carcassonne	22, rue Aimée Ramon
Castres	6, rue Henri IV
Grenoble	4, rue des Bergers
Juan Les Pins	14, avenue Maupassant
Le Havre	95 bis, rue Frédéric Bellanger
Mulhouse	13, rue de Hugwald
Nîmes	4, rue des Greffes
Perpignan	17, avenue Guynemer
Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers
Toulouse	11, rue des Lois

13100	Tél : 42 27 59 45
20200	Tél : 95 31 68 70
41000	Tél : 54 74 44 53
18000	Tél : 48 24 46 72
11000	Tél : 68 47 49 74
81100	Tél : 63 59 28 03
38000	Tél : 76 47 12 33
06160	Tél : 93 61 10 21
76600	Tél : 35 19 00 82
68000	Tél : 89 66 37 67
30000	Tél : 66 76 16 16
66000	Tél : 68 50 89 50
17300	Tél : 46 99 81 25
81000	Tél : 61 12 53 50

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél : (1) 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 ■■■ pour la VPC demander Vincent.

Nom Prénom

Adresse complète :

Tél. (obligatoire) : PORT : MATERIEL 100 F. LOGICIEL 25 F

CHEQUE CARTE BLEUE

Contre remboursement 35 F

..... DATE D'EXP.

.....

DATE SIGNATURE

FRAIS D'ENVOI

F1 POLE POSITION 2

Suivant sur le succès grandissant des courses de F1 à la télévision, Human propose une suite au superbe F1 Pole Position. Dans cette nouvelle simulation de course automobile, les options ont été revues à la hausse et le mode 1 joueur se déroule en plein écran.

C'est le moment de vous plonger dans le monde tumultueux et bouillonnant de la formule 1. F1 Pole Position 2 invite un ou deux joueurs, et en simultané s'il vous plaît, à s'affronter sur les plus grands circuits du monde. Et ne vous attendez pas à un jeu d'action tel Mario Kart, ni à une course futuriste à la F-Zero. Non, F1 Pole Position 2 est une simulation pure et dure. Tout concourt au réalisme: l'angle de vue est ■ même que celui d'un pilote, c'est-à-dire que l'on voit les virages au dernier moment. Les conditions climatiques varient durant une course: ainsi, il n'est pas impossible de débuter une épreuve sous un soleil de plomb et de la terminer sous une pluie battante! Tout comme dans la réalité, vos pneus se détériorent, ainsi que l'état général de votre voiture (les sorties de route sont très fréquentes). Un arrêt au stand est alors nécessaire. Ce sont alors quelques secondes de perdues sur les autres concurrents. Vous le voyez, la vie d'un coureur n'est pas de tout repos. Usez de toutes les ruses d'un pilote authentique si vous souhaitez devenir champion du monde.



Une bonne dizaine de pilotes sont proposés. Parmi eux, Alain Prost. Poisson d'avril?

AVIS

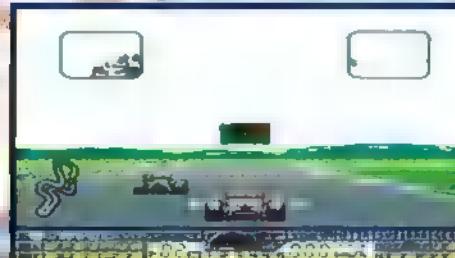


NIIICO

F1 Pole Position 2 est sans conteste la meilleure simulation de F1 du moment sur Super Nintendo. Tout ici colle à la réalité: changement de pneus, réparations express au stand, vision de la route telle que la voit le pilote, changements climatiques lors d'une course, tours de chauffe, tours d'entraînement et de qualification. Bref, tous les éléments sont réunis pour que vous ressentiez les mêmes impressions que lors de la retransmission d'un Grand Prix à la télévision, un dimanche après-midi. Le contrôle de la voiture est fort délicat, mais vous verrez qu'avec un peu d'entraînement et beaucoup de volonté, vous parviendrez à diriger votre bolide comme un vrai pro. Si vous aimez les grosses décaniques, alors vous aimerez F1 Pole Position 2.

OUI

DÉROULEMENT D'UNE COURSE



Sur la ligne de départ, vous n'attendez que le feu vert pour avaler les kilomètres.



Ce regroupement de voitures signifie la proximité d'un virage serré. Passez à la corde...

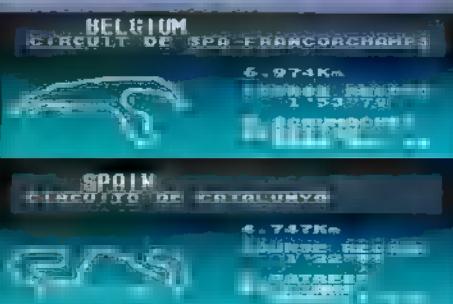


Après quelques tours, un arrêt au stand semble nécessaire. Le changement de pneus doit s'effectuer le plus rapidement possible.



Après une course menée tambour battant, voici la récompense méritée: une coupe et les dix points de la victoire.

Voici, comme à la télévision, ce que vous allez pouvoir suivre sur votre petit écran. Tour de chauffe, derniers petits réglages avant le départ, tours de qualification, passage au stand pour le changement de pneus... Tout est fidèle à la réalité, on s'y croirait.



REVIEW

POSITION 2

F1 POLE POSITION 2 CONTRE F1 EXHAUST HEAT

Deux jeux de F1, mais deux jeux franchement différents! Exhaust Heat est une simulation de formule 1 davantage axée sur l'action (un peu comme F-Zero). La vue proposée est loin de la réalité: on voit à trop longue distance, et on a donc du temps d'anticiper les virages ou les voitures adverses. Côté options, Exhaust Heat n'a rien à envier à F1 Pole Position 2: Seule lacune: il est impossible de jouer à deux simultanément. De son côté, F1 Pole Position 2 dispose d'un mode 1 ou 2 joueurs (en simultané), et l'aspect simulation est poussé à fond: l'angle de vue est très bas et le maniement de votre voiture délicat. Par ailleurs, les graphismes sont plus soignés. Les deux jeux utilisent à merveille le mode 7 de la console.



Exhaust Heat, un jeu plus axé sur l'action.

F1 Pole Position 2, une simulation pure et dure.

AVIS

OUI



SWITCH

Autant vous prévenir tout de suite, je ne suis pas un fan de simulation sportive. Je n'ai d'ailleurs jamais acheté aucun jeu du genre. Je dois tout de même avouer que F1 Pole Position 2 est excellent et très complet. Les options y fourmillent, permettant de paramétrier toutes sortes d'éléments, comme les conditions météo, le type de moteur, etc. Les graphismes sont soignés et colorés, et les bruitages sont bons car très réalistes. Vous n'aurez aucun problème de maniabilité, votre voiture obéit très bien à vos manipulations et elle évolue sur de très nombreux circuits. Et à deux, bonjour les parties endiablées! Bref, pour moi, et pour moi seul, la seule chose qui cloche dans F1 Pole Position 2, c'est qu'il s'agit d'une simulation soignée (rien que ça).

CHAUSSEE GLISSANTE

Par temps de pluie, il convient d'être prudent: n'hésitez pas à lever le pied de l'accélérateur, sinon c'est le tête-à-queue assuré!



Le départ a lieu sous une pluie battante. Brum... j'aurais mieux fait de rester au chaud, je sens qu'il va m'arriver malheur.



Et voilà, à force de tenter le diable, me voici dans le décor... C'est ce qu'on appelle l'aquaplaning!



PI POLE POSITION 2

WORLD GRAND PRIX
STORY MODE
TEST RUN
EDIT MODE
RECORD
CONFIA

© 1993 NINTENDO Montréal Inc.
Licensed by F1CA to F1 Pole Position
Licensed by MINTEL

ÉDITEUR: HUMAN
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OCTOBRE
PRIX: E

SIMULATION DE F1
2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTROLE: DÉLICAT
DIFFICULTÉ: JOUEUR CONFIRMÉ
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: =
CONTINUE: SAUVEGARDES

PRÉSENTATION

85%

Quelques jolies images de courses, des options claires, mais un écran-titre pauvre.

GRAPHISMES

91%

On distingue parfaitement les différents types de voiture. Les circuits sont fidèles à la réalité.

ANIMATION

92%

Le mode 7 est utilisé à merveille. Pas de ralentissement malgré un scrolling rapide.

MUSIQUE

72%

Répétitive et pas vraiment intéressante. Mais dans un jeu de F1, ce n'est pas l'essentiel.

BRUITAGES

85%

Les bruitages du moteur sont bien réalisés, surtout quand on met la gomme.

DUREE DE VIE

90%

Après un temps d'apprentissage, le plaisir de conduire est total.

JOUABILITE

89%

Avec la possibilité de forcer les vitesses à tout instant de la partie, on prend vraiment son pied.

INTERET

92%

F1 Pole Position 2, très réaliste, est à coup sûr la meilleure simulation de F1 du marché. Une prise en main difficile...

Avec **DOCK GAMES** Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**Nous Achetons Vos Jeux
CASH au Meilleur Tarif**

**Nous Disposons dans
nos Magasins d'un Stock
de plus de
30 000 Cartouches et CD ****

**Nous Vendons les jeux Vidéo
de -30 à -70% du Prix Neuf**

**MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS**

CD ROM PC et MAC Neuf et Occas

Nintendo **SEGA**
3 DO **ATARI**
SNK **NEC**
AMIGA CD 32

5 % de remise sur vos achats avec la **SUPERCARTE**
qui vous sera donnée **GRATUITEMENT**

avec votre prochain achat ***

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement.

*** La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC.

Pour les appels de Paris vers Province, joindre le 16 avant le numéro

DOCK GAMES	LYON
7, cours Gambetta	Tél : 78-60-33-60
DOCK GAMES	BORDEAUX
4, rue du Pas St Georges	Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES	ANGERS
41, rue Boisnet	Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES	GRENOBLE
17, Av Félix Viallet	Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES	ANGOULEME
7, rue Beaulieu	Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES	NIORT
Galerie Sainte Marthe	Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES	VALENCE
1, Cité Chabert (Pl de la république)	Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES	St BRIEUC
1, rue de Rohan	Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES	TOURS
5, rue Auguste Comte	Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES	BRIVE-la-Gaillarde
Place de la Halle	Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES	St ETIENNE
4, rue Georges Tessier	Tél : 77-41-84-79
DOCK GAMES	NICE
380, Av du Gle De Gaulle	Tél : 92-12-87-30
DOCK GAMES	MONTPELLIER
15, rue Four des Flammes	Tél : 67-60-39-26
DOCK GAMES	CHAMBERY
200, Av Pierre Lanfrey	Tél : 79-69-54-50
DOCK GAMES	BAYONNE
28, rue Panneau	Tél : 59-59-41-61
DOCK GAMES	ORLEANS
103, rue Bannier	Tél : 38-77-98-30
DOCK GAMES	STRASBOURG
5, Place Clément	Tél : 88-22-54-81
DOCK GAMES	La ROCHELLE
36, rue Albert I ^{er}	Tél : 46-41-29-01
DOCK GAMES	BREST
55, rue Auguste Kerven	Tél : 98-46-59-10
DOCK GAMES	CHALON S/Saone
44, rue aux Fèvres	Tél : 85-42-98-58

** Disponibilité sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES

*** La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

DOCK GAMES	AVIGNON
16, rue Thiers (à 50m des Halles)	Tél : 90-82-22-61
DOCK GAMES	ROUEN
18, rue Alsace Lorraine	Tél : 35-89-60-33



DOCK GAMES	LIMOGES
DOCK GAMES	MARSEILLE
DOCK GAMES	POITIERS
DOCK GAMES	ANNECY
DOCK GAMES	TOULOUSE
DOCK GAMES	METZ
DOCK GAMES	LORIENT
DOCK GAMES	NANCY
DOCK GAMES	LILLE
DOCK GAMES	CLERMONT - F
DOCK GAMES	CAEN
DOCK GAMES	NANTES
DOCK GAMES	LE HAVRE
DOCK GAMES	RENNES
DOCK GAMES	LE MANS
DOCK GAMES	AMIENS

Tous les magasins et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires.

DOCK GAMES

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :

- 35 d'ici fin de l'Année 94

Premier en Sérieux :

- Ni échange ni dépôt-V, nous payons CASH
Nous achetons et revendons selon un véritable ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 3200 titres)

Premier dans le Choix :

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques,
Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Vous aussi, vous pouvez vous appeler

DOCK GAMES !

Vous voulez créer votre magasin de jeux vidéo ?

Vous avez déjà un magasin et souhaitez rejoindre notre Enseigne ?

Vous désirez étendre votre activité aux jeux vidéo ?

Dans un Cas comme dans l'autre, nous avons une solution à vous proposer pour que vous deveniez le Leader de votre ville.

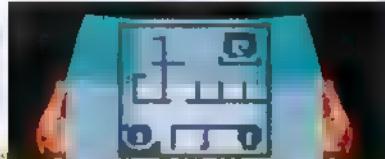
**Réussir n'est pas un hasard
ce n'est pas non plus une fatalité.**

Si vous pensez aussi que: " l'union fait la force "
contactez nous au 45-94-74-20 (province)

MEGADRIVE REVIEW

La longue lignée des ersatz de Wolfenstein 3D ne fait que commencer... Au banc d'essai ce mois-ci, Zero Tolerance. Ne vous fiez pas au nom, ce n'est pas si Zero que ça...

Retenant le principe d'un jeu que vous commencez à bien connaître, Wolfenstein, vous déambulez dans des niveaux-labyrinthes, à la recherche de la sortie. Seules vos mains et vos armes apparaissent à l'écran. Vous pouvez vous considérer comme le Nettoyeur, et, comme lui, la vue du sang vous fait pousser les dents. Vous ne serez pas déçu sur ce point: chaque ennemi atteint explosera sur les murs en laissant une grosse mare gore dans les allées; revenez plus tard, la boucherie n'aura pas bougé. Votre première mission consiste à éradiquer les aliens qui ont envahi la Space Station Europe 1. Cinq agents sont sur le coup - vos cinq vies - chacun possédant des caractéristiques différentes: bon tireur, bon combattant à poings nus, etc. (à dire vrai, ils se ressemblent étrangement dans le feu de l'action...). Les zones sont composées de plusieurs étages accessibles par un ascenseur, que vous devez trouver (mais ce n'est pas très difficile, il suffit de repérer le trait rouge sur la carte du niveau). Il n'est pas obligatoire d'éliminer tous les ennemis du lieu pour y accéder. Mais pour vous emparer de leurs munitions, ramasser des armes variées et des boîtes à pharmacie, vous devrez explorer le moindre recoin. Le tout manque quand même singulièrement d'aventure avec un grand "A".



Facile de trouver la sortie avec la carte: cherchez un recoin, un trait rouge, et c'est tout bon.



Tant que dure le Bio Scanner, votre carte en bas de l'écran affiche tous les ennemis par des points rouges clignotants, même les plus éloignés.



Le lance-flammes évite vraiment tout désagrément. D'ailleurs, les monstres grillés soulèvent moins le cœur...

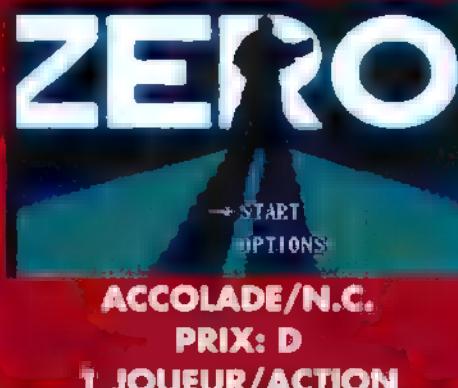


La mission a échoué... et tout explose...

ZERO TOLERANCE



Certains ennemis sont assez originaux, comme ces araignées qui déboulent au plafond ou à terre et vous frôlent dangereusement en grimpant sur les murs.



BRILLANTE IDÉE!

Le plus dur est de réunir tous les éléments: il vous faut un copain qui possède une Megadrive et le même jeu, deux écrans et le câble qui permet de jouer à deux. Reliez vos consoles et c'est parti: vous êtes deux à l'écran et vous nettoyez chacun de votre côté, ou ensemble, le même niveau. L'idée est très sympa, et rappelle un peu le principe de Doom, avec lequel on peut jouer en réseau sur micros. Mais Doom, on le sait, n'a pas d'égal...



AVIS

OPINIONS



ELVIRA

Le balai font reculer le personnage, ce qui désoriente pas mal! Et pas question d'aller se planquer, vous devrez mourir avant de pouvoir réagir... Le grand reproche, c'est que personne ne réfléchit dans ce type de jeu: ni les ennemis, qui vous attaquent toujours de front bêtement, ni votre combattant, qui se contente de tirer sans avoir à déclencher des mécanismes ou à trouver des passages secrets histoire de stimuler l'imagination. Un jeu basique, ayant

PRÉSENTATION

90%

Le titre défile à la James Bond, avec ses héros en ombre chinoise... Histoire détaillée en anglais.

GRAPHISMES

79%

Très pixelisés ou un peu bruts, genre brouillon, si vous préférez... Décor en 3D, of course.

ANIMATION

93%

Assez fluide dans l'ensemble, ce qui n'a pas dû être trop dur, l'écran de jeu étant tout petit...

MUSIQUE

65%

Léger changement de thème doucereux entre chaque zone à "nettoyer".

BRUITAGES

93%

Son des armes bien rendu. Une voix digitalisée très agriole annonce les options récoltées.

DUREE DE VIE

82%

Password après chaque grande zone (environ 12 étages). Pas de niveaux de difficulté.

JOUABILITÉ

80%

Pas mauvaise. Bizarre sensation de glissement quand on tourne.

INTERET

80%

Un jeu bien réalisé, mais très basique.

HARWEST GAMES

IMPORT USA JAPON

**TOUS LES NEWS EN
DIRECT : AU 78 01 68 57**

SUPER NES / SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT	389 F	NBA JAM	409 F
ACTRAISER 2	389 F	NBA SHOWDOWN	379 F
ANIMANIAC	TEL	NBA BASKETBALL 95	TEL
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	399 F	NSPN BASEBALL	399 F
CLAYMATES	329 F	OPERATION EUROPE	439 F
CLAYFIGHTER	329 F	PGA TOUR GOLF 2	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	POWER RANGER	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	POPEYE'S ADVENTURE	399 F
EQUINOX	399 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
FATAL FURY 2	429 F	PAC ATTACK	349 F
FIEVEL GOWEST	TEL	ROCK'N ROLL RACING	369 F
FIFA SOCCER	389 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
FI ROC 2	419 F	SUPER EMPIRE STRIKI BACK	389 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SECRET OF MANA	449 F
KING OF DRAGON	479 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
LEGEND	419 F	STUN RACE FX	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER METROID	409 F
LEMMINGS 2	489 F	SUPER PINBALL	389 F
LETHAL ENFORCER	459 F	TETRIS 2	399 F
LUFIA	459 F	TECMO NBA BASKETBALL	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	TURN AND BURN	429 F
MISTER NUTZ	359 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MEGAMAN X	389 F	ZELDA IV	TEL
NHL HOCKEY 94	389 F		

GENESIS / MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT	349 F	PELE 2	389 F
COMBAT CAR	349 F	POWER INSTINCT	TEL
COLUMNS 3	319 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	PHANTASY STAR IV	459 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	PIRATE GOLD	359 F
DUNE 2	399 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
FATAL FURY 2	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
FLINK	TEL	RAGNACENTY	389 F
FIFA SOCCER	349 F	REBEL ASSAULT	TEL
FORMULA ONE	389 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
INCREDIBLE HULK	399 F	SONIC 3	389 F
KING OF MONSTER 2	419 F	STREET OF RAGE 3	419 F
LANDSTALKER	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	SHINING FORCE II	TEL
MARIO ANDRETTI	389 F	SHADOW RUN	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	TITI ET GROSMINET	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F	URBAN STRIKE	TEL
MEGA BOMBERMAN	TEL	VIRTUA RACING	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	VIRTUAL BART	399 F
NBA SHOWDOWN	389 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
NBA JAM	389 F	TECMO SUPER BASEBALL	439 F
NHLPA 95	TEL	ART OF FIGHTING	419 F
OPERATION EUROPE	439 F	ECCO THE DOLPHIN 2	TEL
OUT RUNNER	349 F		

GAME GEAR

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F

GAME BOY

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	199 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F

ACCESOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F	MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS) :	
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F	FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F	SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	REBEL ASSAULT	369 F
DARK WIZARD	369 F	RISE OF DRAGON	379 F
DRAGON'S LAIR	429 F	SHINING FORCE	449 F
JURASSIK PARK	399 F	TOMCAT ALLEY	399 F
MEGA RACE	359 F	WORLD CUP USA 94	379 F
MORTAL KOMBAT	319 F	CLIFFHANGER	359 F

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES,

ALORS VIENS AU CLUB C'EST GRATUIT

Participation au frais de port 25 F.

BOUTIQUES AGREES HARWEST GAMES : RENSEIGNEMENT AGREEMENT AU 78 01 68 57

VIDEOTEC
22, rue Pasteur
69190 SAINT FONS

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONTE SARDAIGNE
74700 SALLANCHES

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES BP 30 69631 VENNISSIEUX CEDEX TEL. 78 01 68 57

NOM
PRENOM
ADRESSE

VILLE
CODE POSTAL
TEL
DATE DE NAISSANCE

REGLEMENT :
 CHEQUE
 C.C.P.
 CARTE BLEUE
 DATE DE VALIDITE :/..../.....
 NUMERO :
 SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F	25 F	
		TOTAL

REVIEW



Le Predator tue pour le sport.

Il est de ces films qui nous restent éternellement dans la tête, des films qui font référence, même dix ans après leur sortie dans les salles obscures.

"Alien" est de ceux-là. Il a marqué le cinéma du début des années 80. Jamais film n'avait été si "dérangeant", si captivant. "Predator", quant à lui, est plus récent. Mais le genre n'est pas nouveau: images de violence sur fond de guerre du Viêt Nam. Tout comme "Alien", il met en scène, et d'une manière formidable, un extraterrestre dévastateur aux méthodes de combat très nobles, ou sportives, si vous préférez. Images de synthèse et trucages numérisés ont beaucoup contribué à son succès. Rien d'étonnant, donc, si Alien VS Predator devient, lui aussi, une référence en matière de jeu d'action. D'abord parce qu'il bénéficie de la technologie 64 bits du Jaguar. Ensuite parce que, sur console, jamais jeu n'avait restitué de façon aussi angoissante l'atmosphère d'un film d'horreur: durant toute la partie, votre estomac se noue et se dénoue en fonction de l'action à l'écran. Une réussite! Alien VS Predator propose trois scénarios différents, selon que vous choisissez d'incarner un Alien, un Predator ou un Marine. Explications...



ALIEN VS PREDATOR



L'Alien est le plus rapide.

YOU CAN BE AN ALIEN...

Si vous choisissez d'être un Alien, le scénario à suivre sera le suivant: vous devez libérer votre reine des mains des Predators. En effet, celle-ci est retenue prisonnière dans leur vaisseau. A chaque instant de la partie, vous entendez son cri résonner dans votre chair même. Il n'y a donc plus un instant à perdre, la sauvegarde de votre espèce est entre vos griffes. Sachez que, pour vous reproduire, vous pourrez féconder des êtres humains en leur introduisant une larve dans l'estomac.

"Alien", le film.



L'Alien ne peut se battre qu'avec trois armes: ses griffes, son dard et sa mâchoire.



Les Predators, tout comme les humains, sont au menu d'un Alien. Bon appétit.

AVIS



Alien VS Predator est, à mon sens, le meilleur jeu d'action jamais réalisé sur console. Le Jaguar y est certainement pour beaucoup: grâce à sa puissance de calcul et à ses capacités graphiques, on obtient un effet visuel d'un éclat incomparable. Les placages de texture sur les murs ainsi que sur le sol et le plafond créent un réalisme étonnant. Quant au scénario du jeu, tenez-vous bien, trois très différents vous sont proposés! Selon le personnage que vous incarnez, vous aurez une mission

spécifique à accomplir. Trois pour le prix d'un, il y a de quoi être ravi, non? La difficulté du jeu étant croissante de façon exponentielle, Alien VS Predator vous tiendra en haleine jusqu'à votre dernier souffle! Le must du moment!

NIIICO

Les Predators sont différents des Aliens: ils n'ont ni éthique, ni pitié. Ils tuent pour le sport. Afin de montrer aux Anciens votre force de jeune Predator, vous devrez pénétrer le vaisseau des Aliens et détruire ce qui leur est le plus sacré: leur reine. Son squelette sera un formidable trophée à ajouter à votre collection. Cependant, avant d'atteindre la reine, il faudra affronter les Marines.



Le Predator dispose au départ du jeu d'une seule arme: une lame tranchante.



A 150 000 points, vous disposerez d'une canne électrique d'une grande puissance.

DE L'ART DE TUER...

Dans un monde aussi hostile que celui d'Alien VS Predator, il est utile de savoir manier les armes à la perfection. Que vous soyez humain, Alien ou Predator, une panoplie d'armes est à votre disposition. Encore faut-il savoir s'en servir...



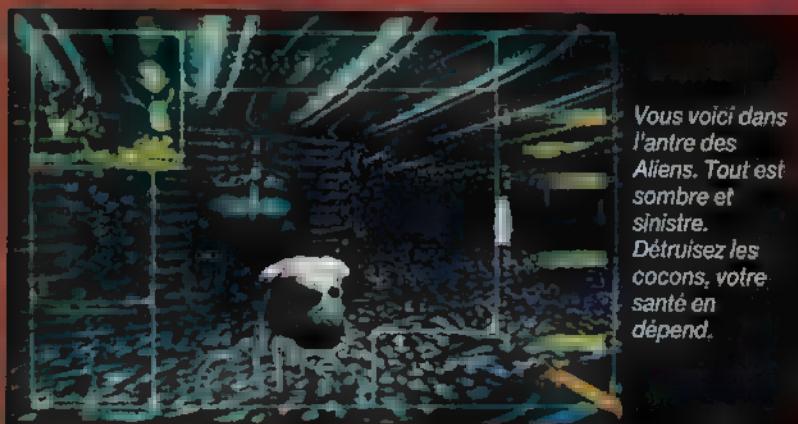
Au début du scénario Colonial Manne, vous ne serez armé que d'un fusil à pompe... C'est bien peu face à un Alien!



Cet humain, Manne de profession, semble mal supporter les coups de griffe des Aliens.



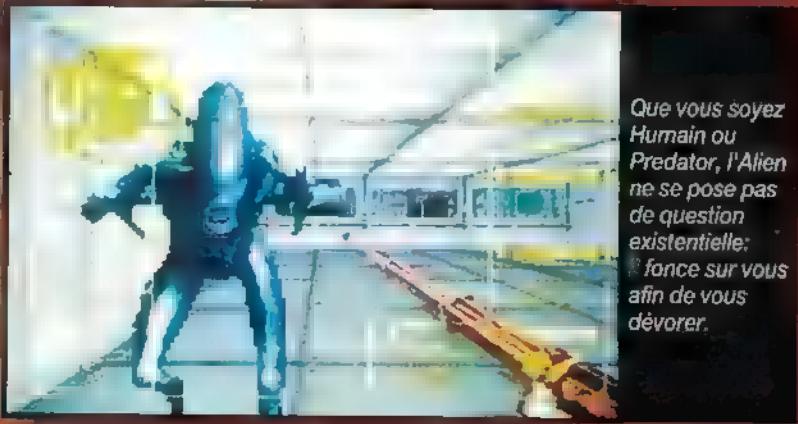
L'Alien dispose d'une arme redoutable : son dard. Situé au bout d'une longue et puissante queue, il transpercera n'importe quelle poitrine.



Vous voici dans l'antre des Aliens. Tout est sombre et sinistre. Détruisez les cocons, votre santé en dépend.



Il est possible, afin d'atteindre des salles cachées, d'utiliser les conduits d'aération. Méfiez-vous, vos ennemis aussi peuvent les emprunter.



Que vous soyez Humain ou Predator, l'Alien ne se pose pas de question existentielle : il fonce sur vous afin de vous dévorer.



Pensez à fouiller tous les corps des Humains qui jonchent le sol. Vous y trouverez soit des munitions, soit de la nourriture, soit des cartes d'accès aux niveaux supérieurs.

REVIEW

OR YOU CAN BE LUNCH!

Si vous incarnez un Marine, votre mission sera très difficile. En vous réveillant un matin, une douloureuse surprise vous attend: vous êtes le seul rescapé d'un horrible massacre. Tous les membres de votre vaisseau ont été les victimes de la guerre sanglante qui oppose Aliens et Predators. Vous tentez alors d'atteindre le centre de contrôle de votre vaisseau afin d'enclencher le système d'autodestruction, seul moyen de vous débarrasser de ces sales envahisseurs.

"Alien 3", le film.



Les Marines sont très vulnérables. Le sang acide qui circule dans les veines des Aliens est très corrosif. Ainsi, si vous tuez un Alien proche de vous, vous perdez des points d'énergie.



Dans la section Hôpital de votre vaisseau, vous trouverez des médicaments, mais aussi des mauvaises surprises: vous voici accouplé avec une larve d'Alien. Votre estomac va sentir.



ALIEN VS PREDATOR © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Used under license from Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1994 Atari Corporation

ÉDITEUR: ATARI
DISTRIBUTEUR: ACCORD
DISPONIBILITÉ: MI-OCTOBRE
PRIX: F

ACTION

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

CONTINUE: SAUVEGARDES

AVIS



Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, rappelons que Doom est le plus gros succès de l'année sur PC et que c'est également le jeu le plus imité sur cette machine (une conversion de ce méga-hit sortira très prochainement sur 32 bits et sur Jaguar). Si je vous parle de Doom, ce n'est pas seulement parce que c'est mon jeu préféré en ce moment, mais parce que Alien VS Predator s'inspire très largement de ce classique et c'est, à ce jour, le seul clone de Doom qui supporte la comparaison avec son modèle. La fluidité et la rapidité de l'animation en 3D démontrent clairement les grandes capacités de cette console, et l'ambiance de ce jeu est particulièrement prenante. Je m'éclate comme un malade à explorer les interminables couloirs de ce complexe pour griller la tête des redoutables Aliens. De plus, le jeu gagne en longévité grâce à la possibilité d'incamer un Humain, un Alien ou un Predator (on regrettera quand même que la vision du Predator ne soit pas particulièrement réussie). Alien VS Predator est un jeu qui peut faire vendre le Jaguar!



Si vous êtes un Predator, pour approcher les ennemis sans être vu, il suffit de vous rendre invisible... Voici ce que devient alors votre vision des choses.



Le Marine cherche à enclencher le système d'autodestruction.

PRESENTATION

88%

Un écran-titre très richement coloré et une présentation de l'intrigue bien réalisée.

GRAPHISMES

94%

Placages de texture sur le sol, les murs et le plafond. Les ennemis semblent réels!

ANIMATION

90%

Les décors se déplacent de façon fluide. Le mouvement des ennemis, un peu moins.

MUSIQUE

85%

Très angoissante sur l'écran-titre, elle se fait moins présente lors de la partie.

BRUITAGES

90%

Le "bruit de fond" de votre vaisseau ainsi que tous les autres bruitages sont digitalisés.

DUREE DE VIE

95%

N'ayons pas peur des mots: je doute fortement que vous finissiez le jeu un jour!

JOUABILITE

90%

Un apprentissage des commandes est nécessaire avant de profiter pleinement du contrôle du jeu.

INTERET

95%

Alien VS Predator, aux graphismes somptueux, est le meilleur jeu d'action sur console jamais paru.

MONTREZ À VOS PROFESSEURS CE QUE VOUS FAITES PENDANT LES COURS.

Pour une fois, votre professeur ne vous dira rien si vous dessinez pendant les cours! Gagnez l'une des récompenses officielles du Salon International de BD d'Angoulême -l'Alph-Art Scolaire-, un voyage pour deux à Disney World en Floride, des lecteurs CD et d'autres cadeaux, en participant au Concours de BD Scolaire organisé par la Caisse d'Epargne et le CDDP de la Charente. Il vous suffit de demander à votre professeur de vous parrainer et de remettre votre BD le 24 novembre au plus tard. Les brochures de participation sont à votre disposition dans les agences Caisse d'Epargne.



ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise périph. + 1 manette
890 F

SUPER NES USA
+ Prise périph. + 1 manette +
STREET FIGHTER II
990 F

ACTRAISER 2	448,00
ADAMS FAMILY VALUE	638,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	289,00
BRAIN LORD	539,00
BREATH OF FIRE	639,00
BUBSY	298,00
BUBSY 2	495,00
CHOPLIFTER 3	449,00
CLAYMATE	495,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DEMON'S CREST	539,00
DOUBLE DRAGON 5	639,00
DRACULA	249,00
DR FRANKEN	248,00
FATAL FURY 2	448,00
FINAL FANTASY 2	495,00
FINAL FANTASY 3	590,00
INSPECTOR GADGET	399,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	289,00
JOHN MADDEN ■■■	385,00
KING OF DRAGON	495,00
LEGEND	448,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHAL ENFORCER + GUN	486,00

* NÉCESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F

- AVEC ■■■ JEU ACHETÉ : ■■■ F AVEC DEUX JEUX ACHETÉS : GRATUIT

** NÉCESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPÉCIAUX

ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 699 F

TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 699 F

GENIAL !!!

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES

SUPER TURICAN	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
TERMINATOR	149,00
COOL WORLD	199,00
POWER MOVES (POWER/ATHLETE)	149,00
FATAL FURY	249,00
GHOULS AND GHOSTS	149,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
AMERICAN GLADIATOR	149,00
NHL 94	249,00
RUN SABER	199,00
LETHAL WEAPON 3	149,00
NBA SHOWDOWN	349,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
OUTLANDER	149,00
AMAZING TENNIS	149,00
GRADIUS III	149,00
STREET FIGHTER 2	149,00
WOLFCHILD	149,00
TOYS	149,00
ART OF FIGHTING	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 390 F	DRAGON BALL Z 3 : ACTION GAME 2 : 399 F
IMPERIUM	149,00
OUT OF THIS WORLD	199,00
RAMNA 1/2 1	289,00
BLUES BROTHER	149,00
BRASS NUMBER	149,00
DEAD DANCE	149,00
SPACE ACE	149,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	249,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
STAR WARS	199,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	199,00
SUPER PINBALL	299,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
LOONEY TOON	199,00
SUPER GAME BOY	TEL
SUPER VOLLEY BALL TWIN	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	199,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMNA 1/2 4	349,00

NEO GEO

.NED GEO + 1 MANETTE + NINJA COMBAT	1890 F
.NED GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	2490 F
.NED GEO CO	TEL
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROS JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/t.
.CARTE ■■■ FAN CLUB	209 F
Permet ■■■ F de réduction sur tous les jeux et 60 % de réduction sur TEE SHIRT, POSTER - Coupe spéciaux gratuite.	

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	1390,00
ALFA MISSION II	560,00
ART OF FIGHTING	790,00
ART OF FIGHTING 2	1280,00
BASEBALL STAR II	790,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	1090,00
FATAL FURY II	790,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	1280,00
MAGICIAN LORD	490,00
MUTATION NATION	790,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1390 F
+ Alimentation + Prise périph.	1390 F

+ 1 carteuse au choix (valeur maxi de 599 F) 1790 F

ART OF FIGHTING	299,00
ASTRO GOGO	299,00
BASTARD	399,00
COTTON 100%	499,00
DRAGON BALL Z 3 : ACTION GAME 2	399,00
DRAGON QUEST 1/2	490,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	690,00
EYE OF THE BEHOLDER	289,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00
F1 CIRCUIS 2	390,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 8	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GOEMON FIGHT 2	490,00
HOKUTO NO KEN 7	390,00
HUMAN GP 2	590,00
KIKI KAI KAI II	590,00
MACROSS	490,00
MADARA 2	399,00
RAMNA 1/2 2	299,00
RAMNA 1/2 3	490,00
RAMNA 1/2 4	349,00
R TYPE 3*	399,00
SAILOR MOON R	490,00
SAMOURAI SPIRIT	690,00
SOCCER KID	299,00
SONIC BLASTMAN 2	490,00
SUPER BOMBERMAN 84	549,00
SUPER PUYO PUYO	399,00
TWIN BEE 2	399,00
WORLD HEROES	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

SUPER NINTENDO

ALADDIN	399,00
BUGS BUNNY	649,00
CHAO ENGINE	479,00
CLAY FIGHTER	489,00
COOL SPOT	249,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00
EQUINOX	399,00
FATAL FURY 2	489,00
F1 POLE POSITION	439,00
FIFA SOCCER	449,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00
KICK OFF 3	389,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	289,00
LE COBAYE	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	389,00
MARIO COLLECTION	389,00
MAXIMUM CARNAGE	549,00
MEGANMAN X	499,00
MICKEY MANIA	149,00
MORTAL KOMBAT 2	349,00
MYSTIC QUEST	389,00
NBA JAM	489,00
NHL 94	399,00
PSG SOCCER	349,00
ROCK AND ROLL RACING	449,00
SAILOR MOON	589,00
SIM CITY	389,00
SKYBLAZER	399,00
SMASH TENNIS	449,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	399,00
STRIP JUMPS	449,00
SUPER EMERRE STIKE BACK	549,00
SUPER METROID	449,00
SUPER R TYPE 2	499,00
VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP	399,00
WOLFENSTEIN 3D	299,00
WORLD CUP USA 94	399,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00
STAR WARS	199,00
FLASH BACK	199,00
ASTERIX	199,00
BATTLE SHIP	199,00
CANTONA FOOTBALL	199,00
JURASSIC PARK	199,00
L'ARMÉE FATALE	199,00
LEMMINGS	199,00
MR NUTZ	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199,00
PIERRE LE CHEF	199,00
PILOT WINGS	199,00
POPULOUS	199,00
SPIDERMAN X-MAN	199,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER PANG	199,00
SUPER PROTECTEUR	199,00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199,00
TINY TOON	199,00
T2 : ARCADE GAME	199,00
T2 : JUDGEMENT DAY	199,00
WING COMMANDER 2	199,00
WORLD LEAGUE BASKET	199,00
WORLD CLASS RUGBY	199,00

ACCESSOIRES

# 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
# SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
# SUPER GAME MAGIE	379 F
# ACTION REPLAY PRO	299 F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
# MANETTE ASCII	89 F

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 2190 F	
ALIEN VS PREDATOR	549,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549,00
CHECKERED FLAG II	549,00
CDU DRIVE	499,00
CREATURE GALAXY	449,00
DOOM	549,00
DOUBLE DRAGON	499,00
KASUMI NINJA	499,00
KICK OFF 3	449,00
DINO DUNES	449,00
SPACE WARS	499,00
TEMPEST 2000	499,00
WOLFENSTEIN 3D	499,00
MANETTE	299,00

GAME BOY

SUPER GAME BOY	449 F
DONKEY KONG	249,00
KIRBY'S DREAM LAND	128,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	228,00
MEGANMAN 5	249,00
MORTAL KOMBAT	199,00
MORTAL KOMBAT 2	279,00
STROUMPFS	249,00
SUPER MARIO LAND III	249,00
TINY TOON WACKY SPORTS	249,00
ZELDA	249,00

PARIS 64 rue Caumartin

75009 PARIS - M^{me} Caumartin

TEL : 42 81 46 22

LILLE

rue Faidherbe

TEL : 20 55 67 43

2 rue Théophile Roussel

75012 PARIS - M^{me} Ledru-Rollin

TEL : 43 45 93 82

15 rue Condillac

TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG

89 rue Saint-Jacques

TEL : 27 97 07 71

44 rue de Béthune

TEL : 20 57 84 82

3 DO**3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF**

SEWER SHARK	375,00	STAR CONTROL	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	375,00	ORION OFF ROAD	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	375,00	ROAD RASH	375,00
TWISTED	375,00	SHOCK WAVE	375,00
THEATER WARS (JAP)	375,00	CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL.	999,-
ULTRAMAN (JAP)	490,00	CARTOON : TOON TIME	159,00
TOP MODEL GO WILD	279,00	SAMPLER 8 DEMO 15 mn	79,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	TAKERU (JAP)	490,00
DRAGON'S LAIR	375,00	BURNING SOLDIER	375,00
OUT OF THIS WORLD	375,00	POWER KINGDOM (JAP)	490,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	GRIDDERS	375,00
NIGHT TRAP	375,00	BLOND JUSTICE	279,00
MEGA RACE	375,00	ALONG IN THE DARK	375,00
LEMMINGS	375,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
PISTOLET	349,00	SLAYER (RPG)	375,00
JOHN MADDEN FOOTBALL	299,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
MICROCOSM	375,00	OFF ROAD INTERCEPTOR	375,00
WING COMMANDER	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
THE HORDE	375,00	PATAANK	375,00
PEOPLE BEACH GOLF	375,00	TETSUJIN	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	SHADOW WAR	375,00
JURABSC PARK	299,00		

MEGA PROMOS ! (MEGADRIVE)

BUBSY (EUR)	169,00	STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BARE KNUCKLE (STREET FIGHTER) (JAP)	129,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
BIOHAZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
GYNOUNG (EUR)	129,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
HAUNTING (EUR)	159,00	L (EUR)	169,00
JAMES POND 3 (EUR)	169,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETTES : GRATUIT

*ADAPTATEUR 60 Hz MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F**ARTICLES DRAGON BALL**

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	99 F
BATTLE COLLECTION	139 F
	79 & 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER	
ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3	
LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO	

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

*CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Fr / consoles : 90 Frs

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY SUPER NES MEGA CD GAME GEAR SUPER FAMICOM NEO GEO Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES PAR COLISSIMO.

Date de validité : Signature :

SUPER NINTENDO REVIEW



Au début de chaque rencontre vous contemplerez ce bellâtre, qui vous informera sur les équipes.



DES BUTS IMPOSSIBLES...

Il est parfois des événements dans la vie d'un testeur qui relèvent de l'inexplicable. Ici, il s'agit de buts hallucinants, irréels, incroyables!



Mettez Mario Lemieux à arriver à cette distance!



Cela n'est pas possible, pourtant...



Le joueur orange a terre pourra marquer en poussant le palet de sa crosse!

Les simulations de hockey sur SNIN se comptent sur les phalanges d'un seul doigt: NHLPA Hockey 93, d'Electronic Arts, et... c'est tout! Peut-être ce Brett Hull va-t-il renouveler habilement le genre?

Voilà que le mode 7 est enfin mis à profit pour une simulation de hockey. Mais savoir s'il est bien utilisé est un autre problème (on en reparlera dans l'avis). Grâce à lui, vous verrez toute l'action depuis le fond du terrain (et, par conséquent, certains des personnages seront de dos...) et vous bénéficiez d'un zoom sur les actions proches et éloignées. On se demande d'ailleurs si ce n'est pas à cause du zoom qu'il n'y a pas de public sur les gradins, mais ■ fait est là: nul public présent! Voici pour l'habillage. Quant au contenu, il est des plus traditionnels. On retrouve les modes Exhibition, Playoffs et Saison régulière, durant lesquels vous pourrez choisir parmi vingt-huit équipes différentes (dont celles des conférences Est et Ouest de l'année dernière). Les développeurs ont également conservé les noms des véritables joueurs ainsi que leur niveau de jeu. Les statistiques sont là pour vous guider, il ne vous reste plus qu'à apprécier les chiffres!

BRETT HULL HOCKEY



Après chaque faute, le palet sera remis en jeu de cette manière. Veillez à être assez rapide pour faire la passe à vos coéquipiers.

BRETT HULL HOCKEY

ACCOLADE/SONY

PRIX: E

T-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION DE HOCKEY

PRÉSENTATION

73%

Statistiques avant, pendant, et après le match... Un présentateur donne les caractéristiques des équipes.

GRAPHISMES

79%

On regrette l'absence de public dans les gradins, mais les sprites sont bien dessinés.

ANIMATION

80%

Le mode 7 est utilisé à gogo, et parfois bizarrement. Pas de ralentissements.

MUSIQUE

70%

Seulement présente lors de ■ page de présentation.

BRUITAGES

78%

Le présentateur commente les actions, mais l'ambiance survoltée des grands matchs est absente.

DUREE DE VIE

81%

Les options sont telles que, si l'on aime le genre, on y jouera longtemps.

JOUABILITE

77%

Le déplacement des joueurs est un peu lent, et vous demandera un temps d'adaptation important.

INTERET

83%

Une simulation de hockey traditionnelle qui ne surpasse toutefois pas un bon NHLPA Hockey.

AVIS



oui, mais ...

Comme je le disais plus haut, les simulations de hockey sur SNIN ne sont pas légion. Alors, quand on en tient une, on ne la lâche pas! Mais attention, je m'adresse ■ au passionné, à l'irréductible, au fanatique, à ce genre de gars aux yeux encore plus carrés que son poste et pour qui le hockey représente LE sport ultime, LA révélation. A l'amateur, je dirai que l'aspect simulation est assez poussé (statistiques, équipes récentes, "vrais" joueurs), mais que les personnages se déplacent trop lentement. L'action est soutenue mais parfois désordonnée, du fait que l'on perd souvent de vue le palet (c'est la faute au mode 7!). Procurez-vous cette version de Brett Hull uniquement si vous aimez vraiment les simulations de hockey: elle n'a rien d'extraordinaire, mais elle vous fera passer un agréable moment, en attendant Super Hockey!

BARKLEY SHUT UP AND JAM!



Barkley Shut Up and Jam! est sorti sur Megadrive il y a de cela quelques mois maintenant. On pouvait donc légitimement s'attendre à une version de street-ball plus détaillée et colorée sur Super Nintendo...



A Watt, tous vos matches se disputeront de nuit, à la seule lueur de lampadaires un peu poussifs.

Le street-ball, pour ceux qui ne le savent pas encore, signifie "basket de rue". Ce sport, très répandu aux Etats-Unis, commence à envahir les rues de notre douce France. Consoles+ vous avait proposé dans son n° 30 un dossier complet sur ce sport spectaculaire. Barkley Shut Up and Jam! est le premier jeu sur Super Nintendo à mettre en scène une simulation de street-ball, aux smashes spectaculaires et variés. Comme dans la réalité, tous les coups sont permis pour se procurer la balle. Il n'est donc pas rare de voir son joueur ou ses adversaires embrasser le bitume avec le front. Trois modes de jeu sont proposés, pour un ou deux joueurs simultanément: le jeu simple, qui se dispute en quatre manches, un tournoi et le mode Series, où la victoire est remportée par le joueur qui aura accumulé le plus de matches gagnants sur une série de cinq ou sept matches.



Seattle, rendue célèbre grâce au groupe grunge Nirvana, vous propose un petit match sur bitume. Sir Barkley fait étalage de ses talents de smasher.



Miami est le paradis des grands hôtels luxueux, des plages immenses... Mais admirez donc ce shoot en extension à deux points.



Chicago est la ville du basket. Les Chicago Bulls y ont beaucoup contribué. Ce terrain, de nouveau en bitume, n'empêche pas Smoothy d'exécuter un terrible smash!

AVIS

non!

La réalisation de cette version est malheureusement mauvaise: elle est au poil près identique à la version sur Megadrive! Conclusions: où sont passés les 256 couleurs affichables de la Super Nintendo, le son qui pète, les bruitages "comme si on y était"? Nous n'avons droit ici qu'à des graphismes granuleux, des couleurs ternes et peu nombreuses et des bruitages camouflés par une musique saoulante et inintéressante au possible. Les programmeurs ne se sont vraiment pas forcés pour concouter cette conversion. Dans le genre jeu de basket spectaculaire où tous les coups sont permis, rien ne surclassera le génial NBA Jam, édité par Acclaim. Barkley Shut Up and Jam! est un jeu intéressant uniquement pour ceux qui ont envie de dépenser inutilement leur argent.

NIIICO

REVIEW



A Houston (prononcez "youstone"), vous aurez l'occasion de disputer quelques parties endiablées dans un hangar bien sinistre: bidons d'huile et crasse jonchent le sol.



QUELQUES TERRAINS

Barkley Shut Up and Jam! propose de disputer des matches à travers les Etats-Unis. Vous voyagerez ainsi d'est en ouest et du nord au sud et visitez les plus grandes métropoles américaines. Photos souvenirs...



PRESENTATION 70%

Un écran-titre représentant Charles Barkley. Photo digitalisée de mauvaise qualité

GRAPHISMES 69%

Ils sont identiques à la version Megadrive. Nous sommes sur une SNIN, enfin quoi, zut!

ANIMATION 80%

Elle n'est pas ce que l'on fait de mieux, mais les joueurs bougent convenablement.

MUSIQUE 75%

Thèmes funky bien réalisés, mais à la longue répétitifs et pesants.

BRUITAGES 50%

Ils ne sont pas nombreux, et, de plus, constamment couverts par la musique. Help!

DUREE DE VIE 79%

On se lasse rapidement du jeu, mais la découverte de nouveaux smashes fait plaisir.

JOUABILITE 80%

Les manipulations ne sont pas aisées, et demandent un certain temps d'adaptation.

INTERET 69%

Il est vraiment regrettable de voir un jeu de street-ball de ce niveau. On a vu mieux!

MEGADRIVE REVIEW



Headdy s'accroche pour grimper sur les plates-formes supérieures.

AVIS

DM



ELVIRA

Le jeu est vraiment un régal de fans en délire au moindre Continuе. Et on les comprend: le jeu est amusant, et il est rapide à souhait. Cette vitesse est vraiment incroyable et ne souffre d'aucun défaut d'animation. Je n'ai pas non plus relevé de bugs au cours des transformations de tête, pourtant nombreuses. On apprécie au passage la possibilité de revenir tout de suite à la tête de base avec le bouton d'annulation si la situation le demande.

Le jeu est très sympa, mais les niveaux sont faciles ■ les boss vite maîtrisés. L'adjonction de modes de difficulté aurait été utile car la durée de vie est malheureusement un peu courte.

LES PRISES DE TÊTE D'HEADDY

as moins de dix-sept transformations de tête pour Headdy, le gnome aux multiples faciès. Mais il peut aussi exploser, dans huit directions, en utilisant sa tête-jouet, ou missile, ou avion rafale ou encore moineau destructeur! A chaque fois, on dégomme de manière variée les ennemis et les murs: les zones cachées sont assez nombreuses...



Invisible: on voit les décors à travers lui et il est invincible.



Marteau: il l'est sans doute, mais il frappe sec.



Toon: devenu minuscule, Headdy traverse une zone conçue pour lui.



Spock: ses feuilles de chou lui permettent d'envoyer sa tête plus loin et plus fort.



Dodo: avec son bonnet de nuit, Headdy bâille avant de piquer son rouillon. Bon à rien!



Aspirateur: le teigneux fait preuve d'un sacré appétit. Il aspire à distance tous les ennemis et bonus de l'écran.



Feu: un cercle de feu l'entoure et détruit tout à distance. Efficace.



Black: c'est la seule tête qui empêche tout combat et ne peut être annulée... Elle est très lourde...



Ce nouveau héros va faire du bruit! Son nom: Dynamite Headdy! Son terrain: la Megadrive. Ne lui cherchez pas des poux sur la tête, c'est un grand professionnel des coups de boule...

Et en plus, il fait sa propre pub dans le premier niveau du jeu: "Dynamite Headdy, now on sale" ("maintenant en vente"), tel est le slogan affiché sur les panneaux! Mais il n'a pas besoin de ça pour faire un carton... Ce petit teigneux est plein d'astuce dès qu'il sagit de retrouver ses copains, et de nous balader dans le jeu! En premier lieu, son mode de déplacement impressionne: Headdy s'accroche, avec la tête, à de petites boules orange, et ■ reste du corps suit! Il peut alors visiter tous les étages du jeu, y ramasser des bonus, dégommer les ennemis qui infestent les lieux et, surtout, frapper les blocs d'options (marqués de la lettre "B"). Le ramassage de ces options doit d'ailleurs constituer votre principal objectif, car chaque icône représente une tête aux propriétés différentes, et il y en a dix-sept en tout! De quoi ■ perdre, la tête: cercle de feu, punk, Spock, missile, aspirateur, il existe bien des façons de dénicher les bonus cachés à l'aide d'une nouvelle icône, ainsi que mille manières de nettoyer les niveaux, dans un style à chaque fois différent. Et ça tombe bien, car les actions à effectuer dans les très nombreuses zones sont elles aussi variées! Une course, un boss, le sol qui pivote, deux boss, des mécanismes à déclencher, trois boss, une tour sans fin, un boss... Ceux qui suivent auront compris que ce jeu fourmille de boss, à tel point qu'on se demande s'il n'y en a pas plus que de niveaux dans le jeu!



Cette tête éclairée donne accès immédiatement à un Bonus Stage. Vous devrez y marquer un certain nombre de paniers.



REVIEW

BOSS À TOUTES LES ÉTAGES

Ils sont partout, ou presque! Partout, il faut les frapper à un endroit bien précis, qu'un ange vous indique de sa flèche. Une autre fois, il vous suffira "simplement" d'essayer de vous maintenir en vie...



Rotations à gogo pour ce niveau fort en sensations.



Tapez les punching-balls pour changer la hauteur des sols et pouvoir progresser. Attention aux pantins montés sur roues!

AVIS

OUI



SPY

Dynamite en bâton! Ce jeu est tout simplement de la dynamite! Vous y retrouverez la vitesse d'un Sonic, l'action trépidante d'un Gunstar Heroes (n'oubliez pas que Treasure est la société qui a développé ce dernier, ainsi que McDonald Treasure Land!), l'innovation et l'humour d'un Toe Jam and Earl. Bref, il estonne peut plus complet... Les punsters regretteront que l'on vienne un peu vite à bout des niveaux proposés mais qu'importe, car on reprend le jeu avec un plaisir certain. A noter également les décors particulièrement délirants, pétants de couleurs et complètement psychédéliques! Bref, un cocktail très joyeux. Donnez-m'en un autre, patron!



Le cheval mécanique. Visez la boule placée sur son arrière-train et évitez les pattes qui gigotent.



La pince à tête de chat! Elle attrape Headdy et l'entraîne à grande vitesse dans un niveau semé d'embûches. Evitez les heurts et servez-vous au maximum du bloc d'options pour frapper le matou.



Pantin de bois. Voilà O-Cedar en personne, mais déguisé en monstre, danseuse et robot! Il faut viser le cœur nu le plus vite possible après l'avoir déshabillé.



La poupée. Elle envoie des notes de musique blessantes. Clouez-lui vite le bec à grands coups de tête! Charmant...



ÉDITEUR: TREASURE
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: PRÉCIS

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: 2

PRÉSENTATION

88%

D.H. pousse le titre avec sa tête, histoire d'en faire comprendre tout de suite l'utilité... Options de configuration du paddle présentées en musique.

GRAPHISMES

90%

Fins et très colorés. Décors variés, avec un défilé des potes d'Headdy en arrière-plan.

ANIMATION

95%

Très fluide. Aucun ralentissement malgré une vitesse hallucinante dans certains niveaux.

MUSIQUE

83%

Sympa, entraînante et... vite oubliée.

BRUITAGES

95%

Différents pour chaque tête en action. Une voix digitalisée vous informe des bonus récoltés.

DUREE DE VIE

75%

Les boss sont assez balèzes, mais les niveaux faciles et le jeu assez court.

JOUABILITÉ

95%

Les phases d'entraînement du début vous seront utiles pour bien maîtriser la tête d'Headdy.

INTERET

92%

Un jeu varié dans ses niveaux et ses actions, très bien réalisé, mais un peu court.



**DRAGON BALL Z ENTIEREMENT EN FRANCAIS
FONCTIONNE SUR TOUS LES MAGNETOSCOPES.
DISPONIBLE CHEZ AMICROPUCE**

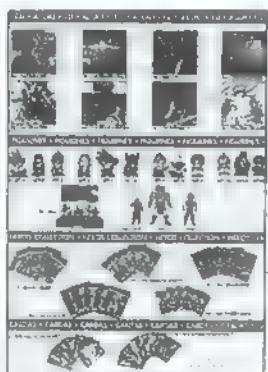
La cassette	149 F
Les 4 cassettes	500 F

Port	30 F
Port Cassette supplémentaire	10 F

Disponible courant Octobre 4 nouvelles vidéo Française
DRAGON BALL Z

Dont le fameux volume 8 - BROLY LE SUPER GUERRIER

Dans les prochains mois nous vous proposerons la suite de la collection
qui comporte 14 volumes



CATALOGUE VPC COULEUR

35 F Frais de Port Compris

Images digitalisées de Mangas - Vidéos
Compacts Disques - Goodies- Figurines
Rami-card - Cardass -Gadgets

Le N°1 est disponible et donne droit à
une REMISE de 5 % sur tout le catalogue

VIDEO GIRL AÎ Français disponible
au prix de 30 F (208 Pages Format Poche)
N° 1 -2 -3 Disponibles

SPECIAL K7 VIDEO PAL

Akira	170 F
Alita	170 F
Barefoot Kid	170 F
Black Magic M66	170 F
Bubblegum Crisis 1 à 8	270 F
Clinique de l'amour 1 (Erotique)	190 F
Clinique de l'amour 2 (Erotique)	190 F
Crying Freeman 1 à 5	150 F
Dangaio	170 F
Devil Man	170 F
Dominion Act 1 & 2	170 F
Dominion Act 3 & 4	170 F
Doomed Megalopolis 1 à 4	170 F
Fire Tripper	150 F
Kea le Survivant	170 F
Gigolo (Erotique)	170 F
Gog of Gamblers	170 F
Gumbuster 1 & 2	170 F
Gumbuster 3 & 4	170 F
Gumbuster 5 & 6	170 F
Gunhed	170 F
Guy	150 F
Guyver 1 à 5	150 F
Heroic Legend of arslan 1	170 F
Heroic Legend of arslan 2	170 F
High School Invasion 1 (Erotique)	170 F
High School Invasion 2 (Erotique)	170 F
High School Invasion 3 (Erotique)	170 F
Judge	150 F
Kamasutra (Erotique)	170 F
Laughing Target	150 F
Lensman	170 F
Life on a string	170 F
Macross 1 & 2	170 F
Macross 3 & 4	170 F
Macross 5 & 6	170 F
Maria	170 F
Mermaid forest	150 F
Monster City	170 F
Odin	170 F
Otaku No Video	170 F
Project A-KO	170 F
Professional Golgo	170 F
RG Veda	170 F
Riding Bean	170 F
Robotech 2	170 F
The Killer (John Woo)	170 F
Ultimate teacher	150 F
Urosakidoji 1 à 4	170 F
Urusei Yatsura	170 F
Venus War	170 F
Violent Cop	170 F
Wicked City	170 F
WWind of Amnesia	170 F
Yuya	99 F
3 x 3 Eyes Part 1	150 F
3 x 3 Eyes Part 2	150 F

SPECIAL K7 VIDEO SECAM

Tout en Français 120 F

GOLDORACK Vol 1 à 3
LAMU Vol 1 à 5
KEN LE SURVIVANT Vol 1 à 5
SHURATO Vol 1 à 5

BLACK MAGIC de Masamune SHIROW TOUT EN Français.
Disponible en Octobre au prix de 75 F



Casette Vidéo
LE RETOUR
DE BROLY
Version Original PAL
249 F

ANIME COMICS
Couleur 80 F
LE RETOUR
DE BROLY



MANGAS Noir et Blanc

45 F

← DRAGON BALL Z N° 38
DNA2 N° 3
BASTARD N° 15
RANMA 1/2 N° 29
SAILORMOON N° 7

Toutes les nouveautés
dans le Catalogue

AMICROPUCE

JEUX VIDEO AMICROPRIX

ORLEANS

19 Rue Ste Catherine

38.68.15.50

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

**SUPER FAMICOM
DRAGON BALL Z 3
NEW Action Game
645 F**

SUPER NES

Super Street Fighter 520 F
MEGAMAN X 455 F
SECRET OF MANA 499 F
SUPER METROID 455 F

SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT 2 575 F
FIFA 425 F
NBA JAM 425 F
Le livre de la jungle 455 F
WORLD CUP USA 94 399 F
LES SCHTROUMPFS 435 F
Empire Strike back 455 F

JARGEAU

56 Grande Rue

38.46.10.31

AMICROPUCE

TOURS

97 Avenue de Grammont

47.20.56.81

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation

**SUPER FAMICOM
DRAGON BALL Z 3
NEW Action Game
645 F**

SUPER NES

Super Street Fighter 520 F
MEGAMAN X 455 F
SECRET OF MANA 499 F
SUPER METROID 455 F

SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT 2 575 F
FIFA 425 F
NBA JAM 425 F
Le livre de la jungle 455 F
WORLD CUP USA 94 399 F
LES SCHTROUMPFS 435 F
Empire Strike back 455 F

MEGADRIVE

URBAN STRIKE

NHL Hockey

Super Street Fighter

MORTAL KOMBAT 2

International Tour TENNIS

SUBTERANIA

WORLD CUP USA 94

420 F
420 F
595 F
499 F
420 F
550 F
450 F

MANGAS
DBZ N & B N° 1 à 38
DBZ Couleur N° 1 à 11
KEN LE SURVIVANT
CITY HUNTER
RANMA 1/2 N° 1 à 29
3 X 3 EYES
VIDEO GIRL N° 1 à 15
VIDEO GIRL Français N° 1 à 3
BASTARD N° 1 à 15
DNA2 N° 1 à 3
SAILORMOON N° 1 à 7
ORANGE ROAD N° 1 à 18
EROTIQUE

420 F

420 F

595 F

499 F

420 F

550 F

450 F

45 F

80 F

45 F

45 F

45 F

55 F

45 F

30 F

45 F

45 F

45 F

50 F ou 85 F

MANGAS VIDEO

DRAGON BALL Z

Version PAL Japonaise

Vol 1 GARLIC 179 F
Vol 2 THALES 179 F
Vol 3 SUPER NAMECK 179 F
Vol 4 DOCT WILLOW 179 F
Vol 5 BADDAK 179 F
Vol 6 KOURAT 179 F
Vol 7 METAL KOURAT 189 F
Vol 8 LES CYBORGS 189 F
Vol 9 TRUNKS STORY 189 F
Vol 10 BROLY 189 F
Vol 11 BOJACK 189 F
Vol 12 DOCTEUR EIGI 189 F

Le Retour de BROLY 249 F

GOODIES

FIGURINES BATTLE COL.

POSTER DBZ - RANMA -

FIGURINES DBZ 5 Cm

TEE SHIRT DBZ

99 F

MANGAS VIDEO

YUYU

KEN LE SURVIVANT

RG VEDA

High School Invasion (Erotique)

Clinique de l'amour (Erotique)

VENUS WARS

CRYING FREEMAN N° 1 à 4

TETSUO N° 1 à 2

UROTSUKIDOJI N° 1 à 4

GUYVER N° 1 à 4

COMPACT DISQUE

DRAGON BALL Z

RANMA

KEN LE SURVIVANT

ORANGE ROAD

CITY HUNTER

MACROSS

BUBBLEGUM CRISIS

AKIRA

VIDEO GIRL

99 F

170 F

170 F

170 F

190 F

170 F

170 F

170 F

225 F

150 F

225 F

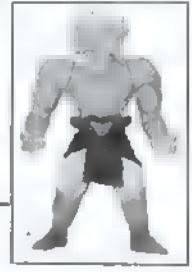
240 F

FIGURINES DBZ

SUPER BATTLE

Collection 10 à 20 Cm

120 F



Vol 1 SON GOKOU
Vol 2 SON GOKOU Super Guerrier
Vol 3 PICCOLO
Vol 4 VEGETA
Vol 5 TRUNKS
Vol 6 FREEZER
Vol 7 VEGETA Super Guerrier
Vol 8 SON GOHAN
Vol 9 SON GOHAN Super guerrier
Vol 10-BROLY



**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS**

**Cette CARDASS
DBZ Vous est
offerte**

Sans obligation d'achat
En vous présentant à l'un de nos
magasins avec la Cardass ci-contre

RANMA 1/2 4 399 F

Dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.68.15.50

Bon de Commande par ☎ au 38.68.15.50

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Prénom _____

Code Postal _____

Signature _____

(Parents pour les mineurs)

Mode de paiement Chèque bancaire Contre-remboursement + 45 F

Chéques Débités le jour de la livraison Carte bancaire

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes les marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

A retourner à :

AMICROPUCE

56 Grande Rue 45150 JARGEAU

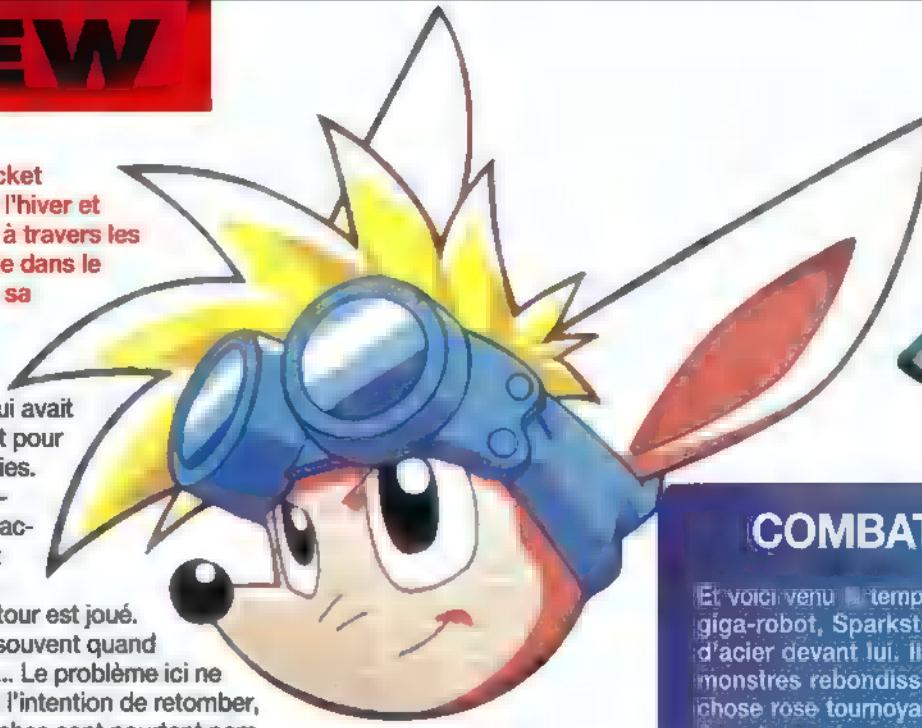
MEGADRIVE REVIEW

La suite des aventures de Rocket Knight, qui a toujours chaud l'hiver et qui transpire l'été. Speedant à travers les niveaux tel un bolide avec sa fusée dans le dos, le hérisson futuriste cherche sa dulcinée. Sans commentaires... Pas d'extincteur en vue pour Sparkster, le chevalier de la roquette. Après un premier volet qui avait emballé les fans du genre, il revient pour un nouvel épisode plein de péripéties. La recette des bons jeux de plates-formes est simple: un héros au caractère vif (de préférence valeureux et non lâche et fourbe...), des actions variées, une animation béton et le tour est joué. Dommage que le soufflé retombe souvent quand l'un des ingrédients n'est pas frais... Le problème ici ne se pose pas, car Sparkster n'a pas l'intention de retomber, ni de cramer d'ailleurs... Les embûches sont pourtant nombreuses dans des mondes immenses de sept ou huit niveaux où des boss balèzes l'attendent à chaque tournant. Sans compter les astuces à comprendre dans les labyrinthes ou face à des ennemis pervers. Pour se défendre, Sparkster a plusieurs méthodes, de son épée acérée à sa technique de la boule piquante et, surtout, sa "rocket" fulgurante (voir encadré). Et là, malgré la vitesse, on n'en croit pas nos yeux: aucun ralentissement à déplorer, des actions qui s'enchaînent parfaitement, une souplesse d'exécution, bref, le nirvana de l'animation! Refrénant l'emballlement, on guette la lassitude en passant au niveau suivant (avec beaucoup de mal d'ailleurs...).

Rien à craindre, Sparkster a plusieurs tours dans son sac qui épateront toujours. Il s'accroche tel un panda, il évite les pièges du scrolling d'un train en marche, il ramasse les épées scintillantes bien planquées, il trouve les ruses dans la pyramide et dans l'avion... Avec lui, pas de répétitions. Et toujours ces boss qui le bloquent à chaque détour: seuls ou en groupe, ils sont coriaces les bougres! Quand finalement on obtient un mot de passe, le soulagement est grand: encore faut-il bien le noter car même ceux-ci sont balèzes à retenir.

Avec Sparkster, vous aussi vous aurez chaud cet hiver. N'éteignez tout de même pas le chauffage, vos parents vont avoir une attaque.

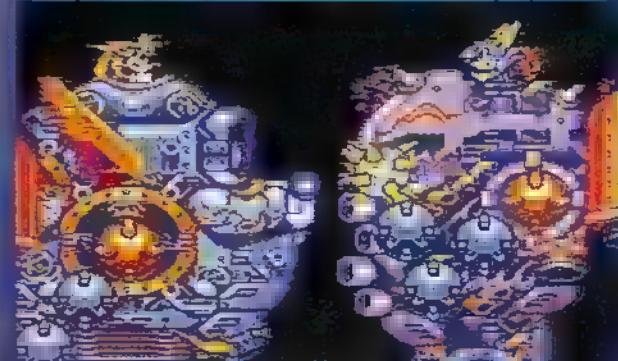
Faites attention aux viseurs de ces lance-missiles qui explosent très vite. Evitez-les et cassez le mur pour passer.



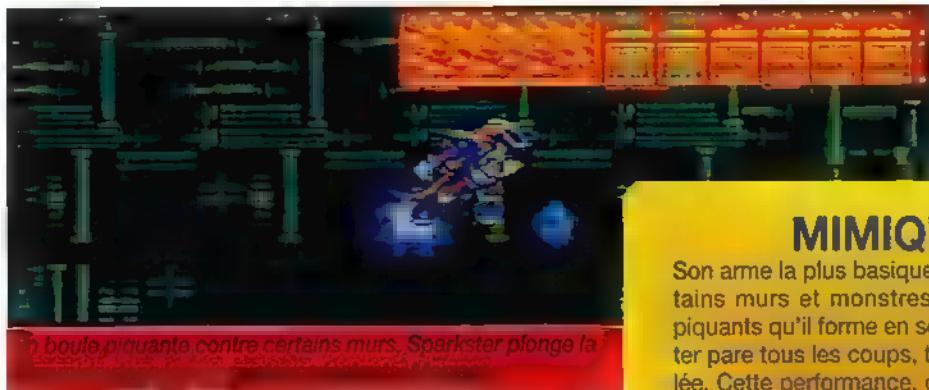
SP

COMBATS DE GÉANTS

Et voici venu le temps des grands combats. Dans son giga-robot, Sparkster ne peut que lancer ses bras d'acier devant lui. Il commence par lâcher les petits monstres rebondissants, avant de s'attaquer à une chose rose tournoyante (envoyez-lui ses projectiles). Pour finir, mega-attaque contre un robot de la même taille, mais ce dernier a plus de pouvoirs.



ARKSTER

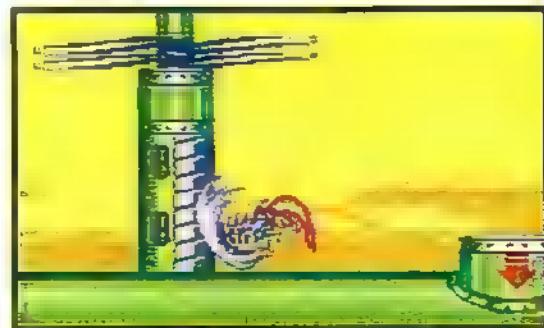


AVIS



ELVIRA

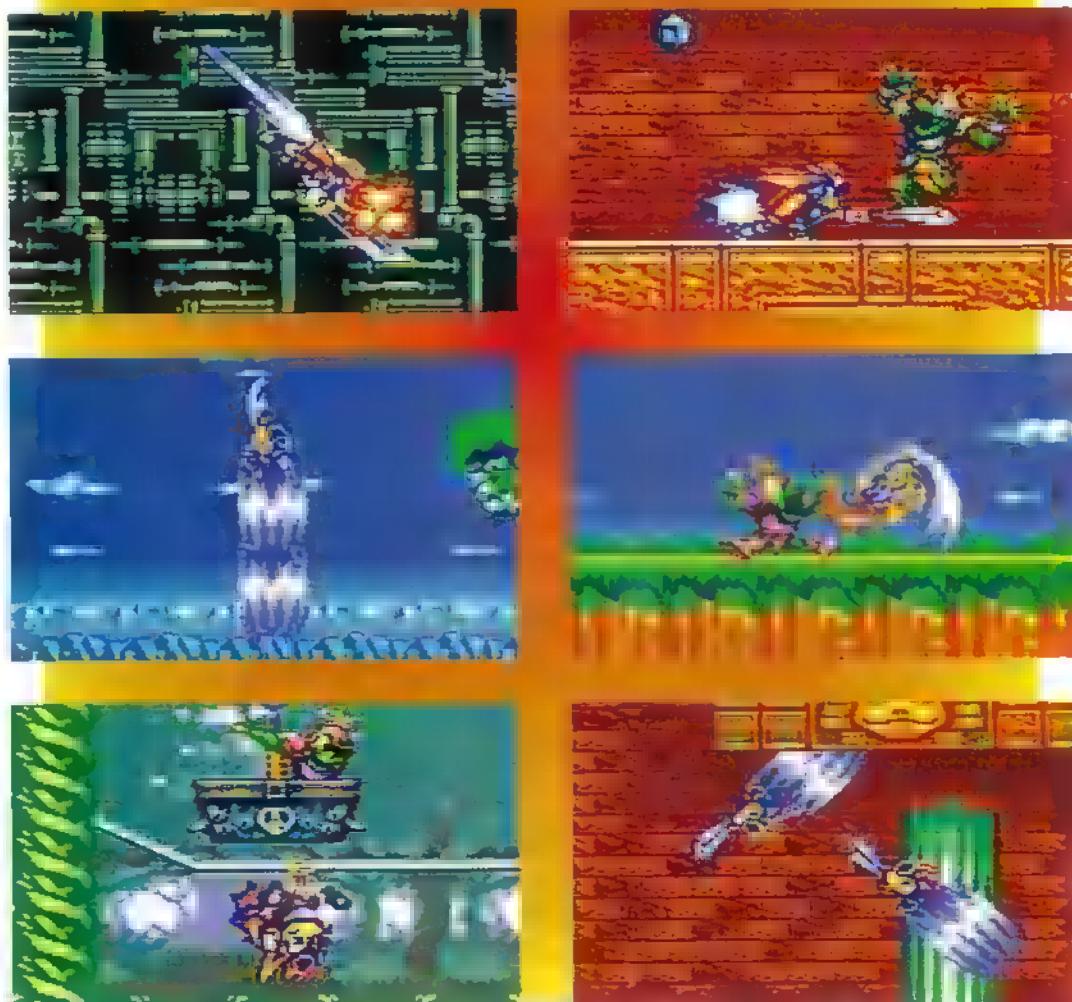
SNIN, ils ont assuré de ce côté-là... Cette constatation étant faite, ne concevez aucune haine, possesseurs de Megadrive, car l'animation ne souffre que de très, très rares ralentissements (alors que j'ai ouï dire que, sur SNIN...). Sympa d'avoir pensé à l'entraînement avec le mode Easy, qui comporte beaucoup moins de niveaux. Ça met en appétit pour le Very Hard une fois Sparkster bien maîtrisé.



oui!

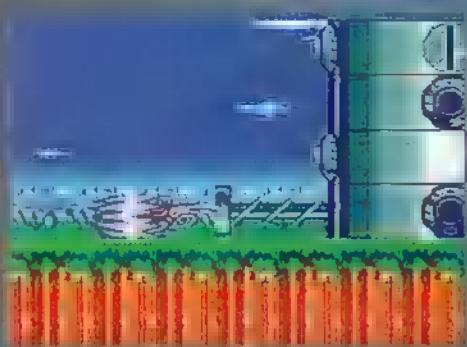
MIMIQUES ET PERFORMANCES

Son arme la plus basique, et néanmoins très efficace, est son épée: elle dégomme certains murs et monstres de sa lame acérée. Plus marrante est ■ boule aux mille piquants qu'il forme en se recroquevillant: quand il se met en boule tranchante, Sparkster pare tous les coups, tous les chocs mais pas plus de deux ou trois secondes d'affilée. Cette performance, que lui envient bon nombre de yogis, est également une arme puissante ■ un bon moyen d'exploser les caisses en carton et autres coins à options. Mais rien de tout ça ne vaut cette bonne vieille "rocket" qui le propulse tel un bolide dans toutes les directions. Sparkster ricoche alors contre les murs, transperçant les ennemis sur son passage. L'exploit ne peut être effectué que lorsque sa barre d'énergie est à son maximum, sauf si des options d'accélération ont été prises, ce qui permet des "rocket" permanentes.



ILS SONT PARTOUT!

Les boss sont légion dans ce jeu. Certains sont petits mais conaces, et pas question de continuer le jeu sans les avoir dégommes: le scrolling s'arrête jusqu'à la victoire de Sparkster. Parfois, il faut vous montrer bousin et lâcher sans réfléchir malgré les blessures. Plus souvent, il y a une tactique à trouver pour parer les coups en quittant la baïonnette de garde du boss. Il y en a pour tous les goûts.

**AVIS****OUT****SAM**

Vous allez finir par le savoir à force de lire mes tests: les jeux de plates-formes m'attirent beaucoup. Quelle ne fut pas ma joie lorsque j'appris que la suite de The Rocket Knight Adventure débarquait à la rédaction! La mascotte de Konami nous revient dans une aventure plutôt sympathique. Le travail sur les sprites a été nettement revu et corrigé: ils clignotent beaucoup moins que dans le premier épisode, et celui du héros, Sparkster, a été totalement redessiné. On remercie Konami, qui a pensé à corriger ces petits défauts. Quant aux niveaux, ils sont toujours aussi variés. Ce n'est pas à un simple jeu de plates-formes que vous aurez affaire. Il est néanmoins dommage que les graphismes, notamment des décors à l'arrière-plan, n'aient pas été travaillés davantage. Sparkster n'en demeure pas moins un excellent petit jeu de plates-formes.



ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: KONAMI
DISPONIBILITÉ: OCTOBRE
PRIX: D

PLATES-FORMES**1 JOUEUR****CONTROLE:** PRÉCIS**DIFFICULTÉ:** ÉLEVÉE**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:** 4**CONTINUE:** MOTS DE PASSE**PRÉSENTATION****70%**

Ecran-titre classique. Nombreuses démos explicatives. On aime le mot "password" à l'écran!

GRAPHISMES**84%**

Variés selon les niveaux, mais un peu trop dépouillés (les fonds d'écran sont larges...).

ANIMATION**94%**

Ça speede dans tous les sens dès que la rocket est en action sans ralentissement. Du grand art.

MUSIQUE**89%**

Sympa, variée et bien rythmée.

BRUITAGES**80%**

Simples et clinquants avec de bonnes surprises parfois, comme la course du robot géant dont le bruit des semelles évoque Godzilla en fuite...

DUREE DE VIE**92%**

Le jeu n'est pas évident, même en mode Easy. Davantage de niveaux selon la difficulté choisie.

JOUABILITE**94%**

Très jouable mais l'apprentissage pour diriger Sparkster de façon précise est délicat.

INTERET**88%**

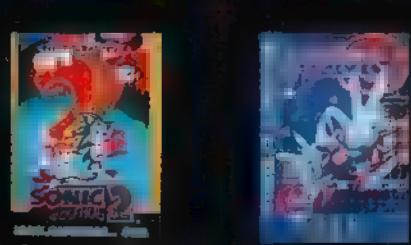
Quel plaisir de jouer à un jeu vif et long comme on les aime. Beaucoup de boss et d'astuces au programme.



Votre petit frère regrettera longtemps
d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.



S o n i c & K n u c k l e s



Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre

SEGA

C'est plus fort que toi

petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

NEO GEO REVIEW

C'est une fois de plus, dans ce numéro, que la console SNK est à l'honneur. Celle-ci est pleine de bruit et de fureur, qui déborde sur une console surpuissante de SNK. Dans cette édition, peut-il prétendre égaler King of Fighters ?

Soir à 21h, dans un grand pub parisien.

Le scénario est d'une brutale simplicité. Go vient de l'Ouest, d'un pays qui m'est inconnu. Jo vient de l'Est, d'un pays (pas le même) qui m'est tout aussi inconnu. Beaucoup estiment que Jo est le meilleur. Sa souplesse féline lui a valu un surnom évocateur (vous allez rire): la Panthère rouge d'Honmoku. D'autres font valoir que le lutteur d'Osaka, à savoir Go, reste à ce jour invaincu. Pour donner raison aux uns contre les autres, le mieux est de les faire s'entre-tuer. Mais, avant cette bataille finale, longue – et jonchée de cadavres – sera la route. Vous allez rencontrer des individus de toute sorte, plus hargneux les uns que les autres. En plus de Jo et Go, vous rencontrerez Fuma, que les amateurs de World Heroes auront reconnu, Sheen, le lion volant [ires], Kisarah, le garçon manqué (c'est à en mourir...), Bobby, le fan de basket-ball, Lee, un type extrêmement vêloce, et (le meilleur pour la fin, et là, c'est à se plier en quatre) Leonholt, le taureau noir enragé ! Il y a du boulot.

FUMA, UN COMBATTANT CONNU

Fuma n'est pas inconnu des "beat-them-uppers", qui ont déjà pu constater à quel point il peut être efficace. D'ailleurs, d'autres personnages ont un petit air de déjà vu.



Fuma en pleine action. Le métro arrive et je sens que la situation va devenir périlleuse pour les deux combattants.



Les combattants ne disposent pas que de leurs seuls pieds et poings. Regardez Fuma se ramasser un coup de masse d'armes.

AVIS

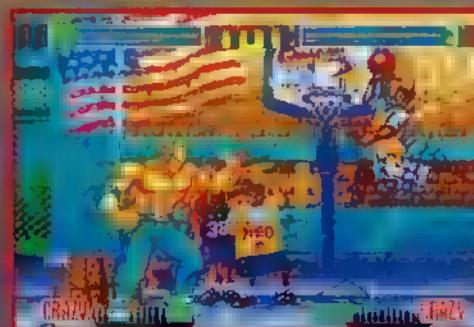
oui, mais...



Les jeux de combat affluent en masse sur Neo Geo, mais comme, d'habitude, ils sont excellents, cela ne nous gêne pas outre mesure. Malheureusement, Aggressors of Dark Kombat échappe à la règle. Si les graphismes, colorés et assez fins, ne sont pas laids, la bande-son et les bruitages corrects, et que le mode de combat sort un peu des sentiers battus, le reste me laisse sur ma faim. Est-ce parce que les personnages sont trop peu nombreux ou parce qu'on a vite fait le tour des coups spéciaux ? En tout cas, on s'ennuie... En vérité je vous le dis, n'investissez que si vous avez adoré Three Count Bound ou si vous êtes un collectionneur de jeux de baston.

SWITCH

Projection:
la chute
sera rude
pour ce
colosse.



Les décors correspondent aux caractéristiques des joueurs : ici, on peut voir Bobby réaliser un superbe "dunk".

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

Si vous jetez
un cocktail
Molotov sur
l'opposant,
vous risquez
parfois de
vous brûler
les pieds.



ADK/GUILLEMOT

PRIX: H

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION

82%

Une présentation des différents personnages bien rythmée.

GRAPHISMES

82%

Corrects, mais certains décors sont moins soignés que d'autres.

ANIMATION

86%

Il n'y a pas de ralentissement et les sprites sont de bonne taille.

MUSIQUE

85%

Des mélodies sympathiques et bien rythmées, aux styles variés.

BRUITAGES

81%

Nombreux et de bonne qualité, mais classiques. D'excellentes voix digitalisées.

DUREE DE VIE

70%

On pourra s'amuser à deux mais, contre la machine, le jeu deviendra vite lassant.

JOUABILITE

89%

La maniabilité est bonne, les personnages se dirigent aisément.

INTERET

72%

ADK sort un beau jeu, sans défaut majeur, mais malheureusement sans rien de révolutionnaire.

The REN & STIMPY SHOW

Ren et Stimpy, bien connus des amateurs de dessins animés sur Canal+, sont deux toutous aux mœurs relâchées qui semblent issus d'un "comics" américain. Et, comme dans la version sur Megadrive, le jeu foisonne de détails qui tuent! Quand deux chiens errants doivent amasser 49 millions de dollars, comment procèdent-ils? Ne cherchez pas, vous ne devinerez jamais... Ils tapent dans des poubelles, truident des moustiques, tuent des bouchers et des alligators, sans compter le type de la fourrière qui les guette, les cercueils et les fantômes... Vous auriez deviné? Tout ça pour quelques pièces et options qui les revitalisent, leur apportent bonus ou mots de passe! Stimpy est le plus trapu des deux; il a l'avantage de pouvoir projeter des arêtes de poisson de très loin. Rent, lui, distribue des baffes - mais s'en prend pas mal en retour... C'est pour cette raison que le jeu à deux est si marrant: selon les ennemis rencontrés, on se partage le boulot et, forcément, ça facilite la vie. La stratégie est néanmoins de rigueur: déjà, il ne faut pas se blesser mutuellement, et puis il faut admettre qu'on puisse servir d'arme à l'autre... Une fois ces détails mis au point, c'est la fine équipe! Les crados pétent, rotent, se battent comme des chiffonniers... Certes, ce n'est pas du meilleur goût, mais c'est fidèle au dessin animé. Un jeu marrant qui déplaira aux parents...

DE VRAIS ALLUMÉS!

Ren et Stimpy ont un éventail de mimiques impressionnant. Ils rampent, se cognent la tête, pleurent, tapent l'écran quand l'action traîne, crient, tremblent de peur... Des visions souvent hilarantes.



Ren et Stimpy peuvent grimper l'un sur l'autre. Ici, Stimpy se sert de Ren comme d'une arme très efficace.



Au repos, Stimpy bave sur l'écran tandis que Ren s'étire. Bientôt, ils adopteront tous deux une nouvelle attitude.



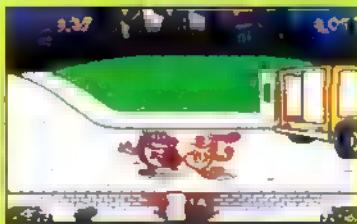
A chaque fin de niveau, Ren et Stimpy exécutent une petite danse. Ça me rappelle quelque chose du côté de la MD...



Le jeu fourmille de petits tableaux-bonus très sympas. Ici, Pacman est à l'honneur.



Il vous faut grimper sur les coffres quand ils apparaissent pour franchir des gouffres.



Inquiétante dans le cimetière, "speedée" lors du shoot-them-up, elle colle bien aux différents niveaux.

OUI!

AVIS

Comment ne pas accrocher à ce jeu original et varié? Les deux protagonistes sont sympas, même si leur éducation laisse un peu à désirer... Ça n'atteint d'ailleurs jamais les sommets de mauvais goût de la version MD, toujours ça de gagné... Servis par une animation délirante, Ren et Stimpy traversent des niveaux variés en graphismes comme en actions. Certes, il est toujours question d'argent, mais il faut parfois tirer, dans un niveau de shoot-them-up, parfois se creuser les méninges, pour ouvrir tel ou tel passage... Certains trouvent ça niais, les autres se marrent. Moi, j'ai pas de critique à formuler.



ELVIRA

SUPER NINTENDO

REVIEW



Le cimetière est rempli de casques qui empêchent toute action. Cognez-vous la tête pour vous en débarrasser, et frappez les cercueils.



Un mini-boss bouledogue. Stimpy s'en charge de loin avec ses arêtes de poisson.



La conduite du vaisseau est délicate et, en plus, il faut tirer sur les petits carrés pour ouvrir un passage.



T-HQ/LUDI MEDIA

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMultanÉS/PLATES-FORMES

PRESENTATION

70%

Deux têtes d'allumés clignotantes sur un écran-titre de base.

GRAPHISMES

88%

Beaux et variés, avec des couleurs "flashy". Très réussi.

ANIMATION

92%

Parfaite. Incroyable, le nombre de mimiques des deux toutous.

MUSIQUE

87%

Inquiétante dans le cimetière, "speedée" lors du shoot-them-up, elle colle bien aux différents niveaux.

BRUITAGES

92%

Qu'ils tapent, se cognent, pétent ou rotent, tous les bruitages sont très bien rendus.

DUREE DE VIE

89%

Beaucoup de niveaux, et pas toujours faciles... A deux, ça va plus vite.

JOUABILITE

89%

Aucun problème, même si on bloque un peu sur certains passages.

INTERET

89%

Un jeu long, varié, marrant bien qu'il soit indéniablement de mauvais goût.

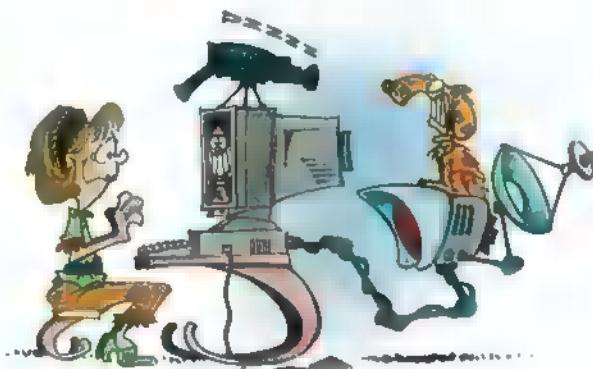
4^E SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 30 NOVEMBRE
AU 4 DÉCEMBRE 94
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC

EUROPE 1



+



+



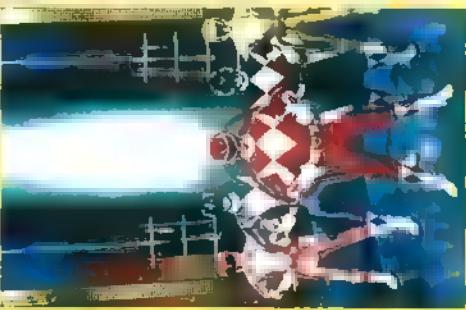
+



**L'UNIVERS
DES LOISIRS MULTIMEDIA**



Vous connaissez forcément la série TV diffusée au Club Dorothée (et d'abord, n'avez-vous pas carte?). Au début de l'histoire, cinq jeunes gens, élèves assidus de cours de karaté, sont enlevés par Zordon le gentil afin de combattre la reine Rita (la méchante). Celle-ci organise l'invasion de la Terre à partir de sa base lunaire. Zordon a donc besoin d'une patrouille très spéciale pour anéantir ses troupes. Les cinq adolescents, à la dégaine des potes de Scoubidou, ■ transformant en super-guerriers, aux costumes rose, bleu, rouge, jaune et gris, quand les ennemis se présentent. Unissant leurs forces, ils créent un Megazord, cousin gémaïne de Goldorak. Ce giga-robot écrase tout sur son passage. En bien, les héros de votre série TV vont désormais faire vibrer les pages de *Consoles+* (tenez-le bien) avec leurs aventures. Durant quelques mois, des extraits de la BD des "Power Rangers" auront leur place dans nos pages. Quatre pages pour vous (soit l'équivalent de huit pages en format manga) pour découvrir ■ avant-première la BD complète des "Power Rangers" (à paraître chez Glénat). Ça a blasté pour vous!

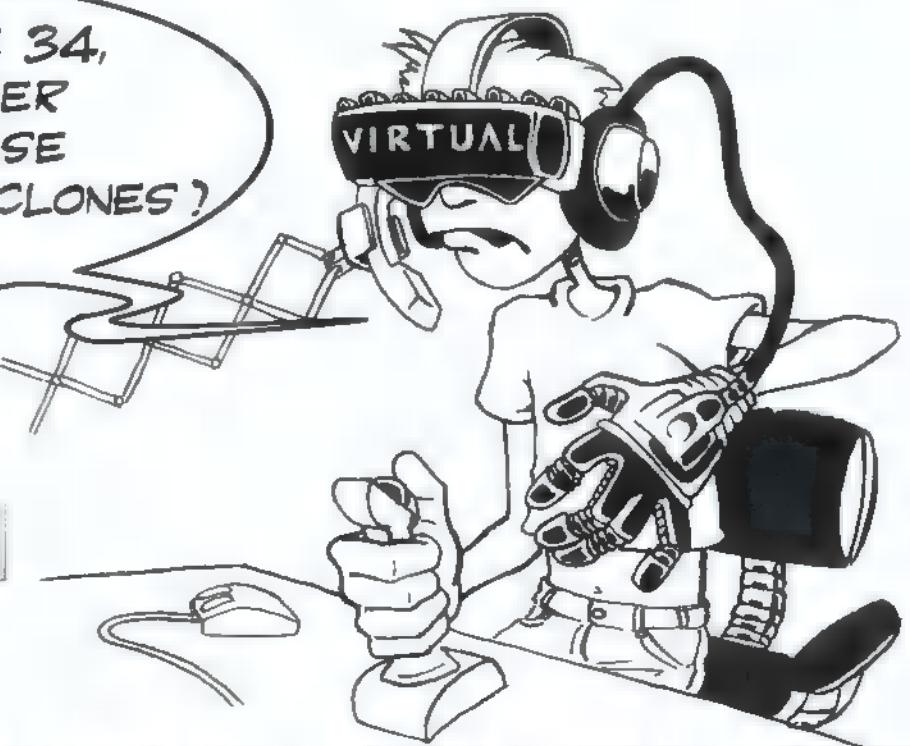


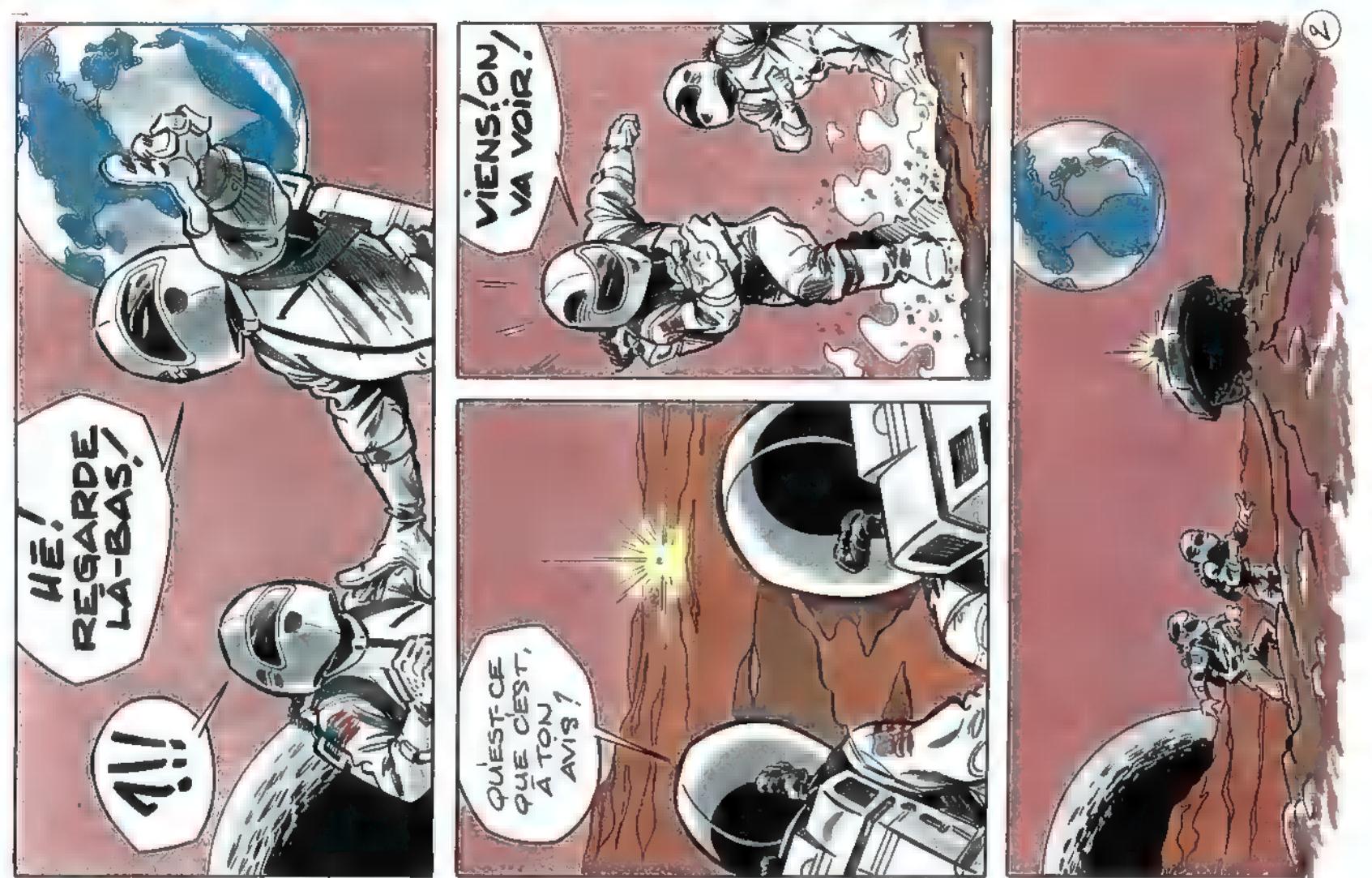
Des méga-contacts !

PASSÉ LE STAGE 34,
FAUT-IL PASSER
EN HYPER-VITESSE
POUR ANÉANTIR LES CLONES ?

36 70 76 06

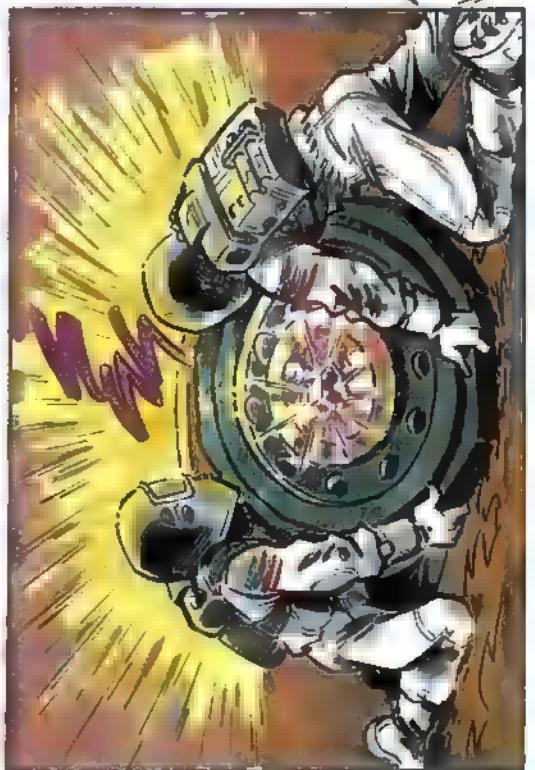
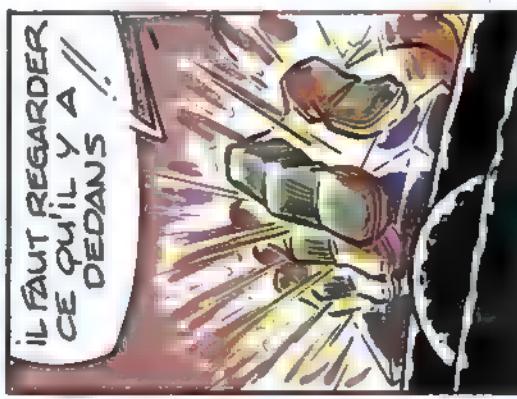
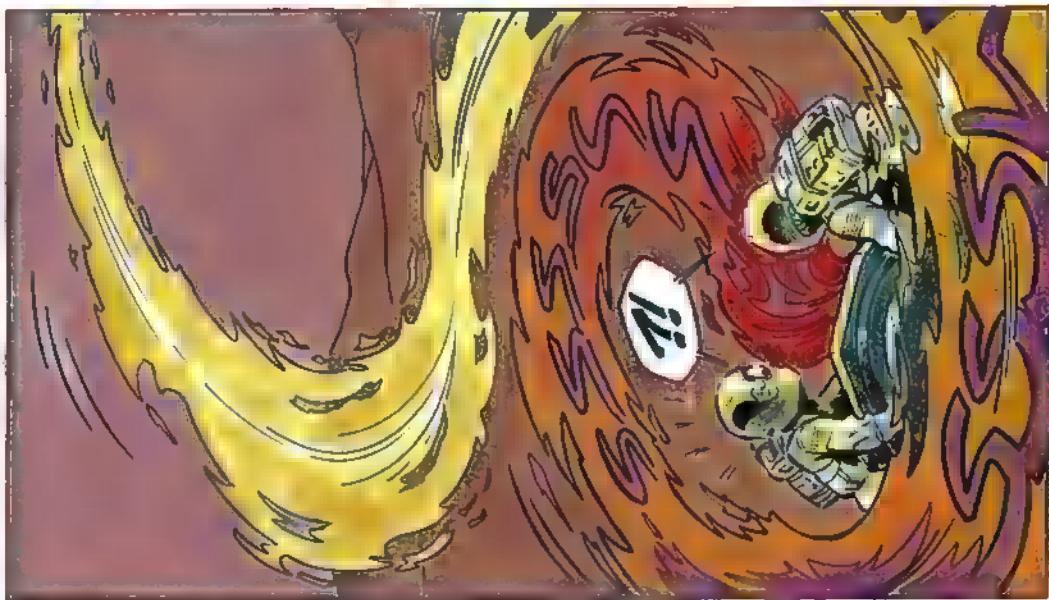
SUPERPHONE

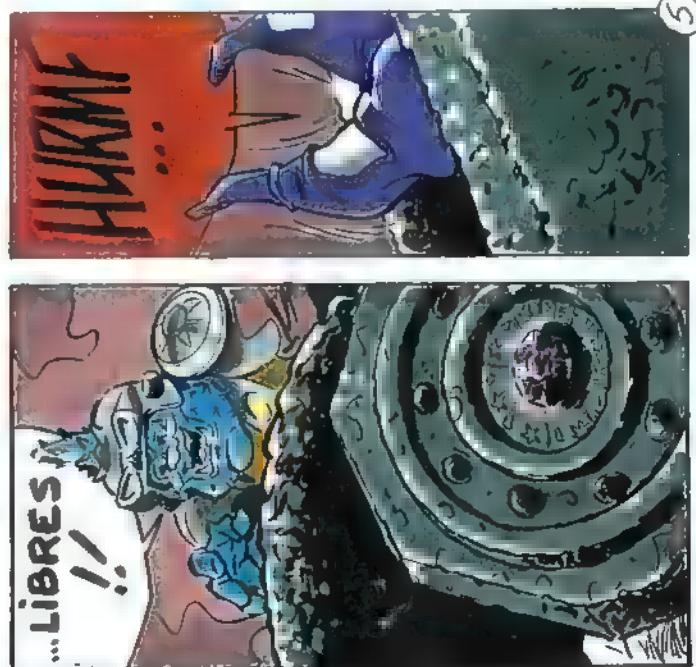
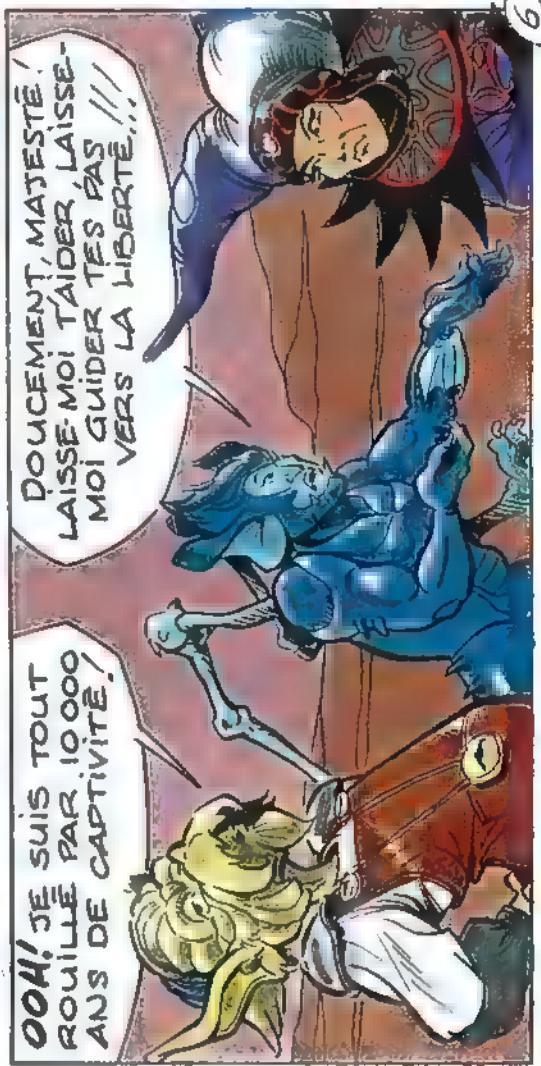
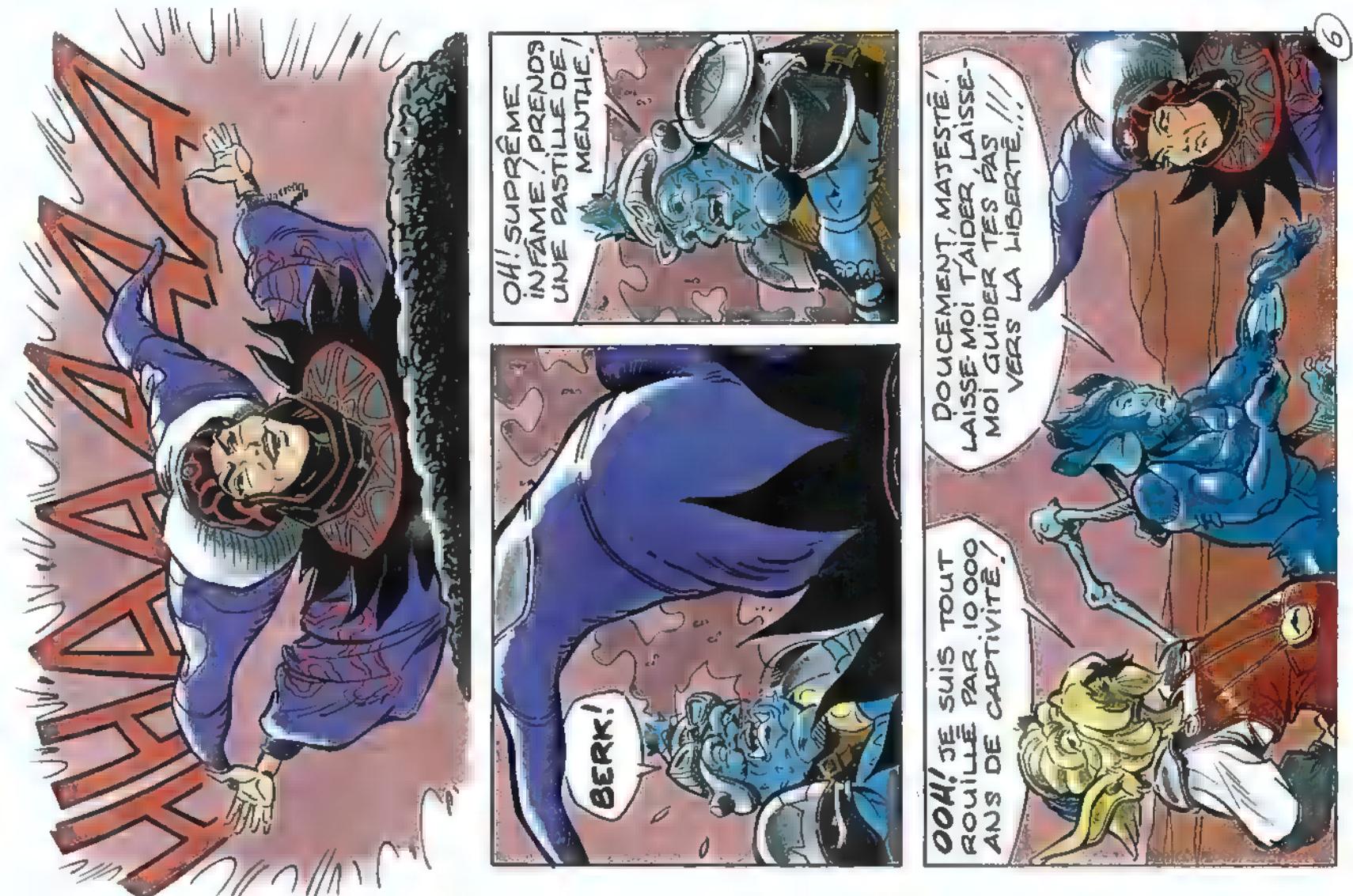


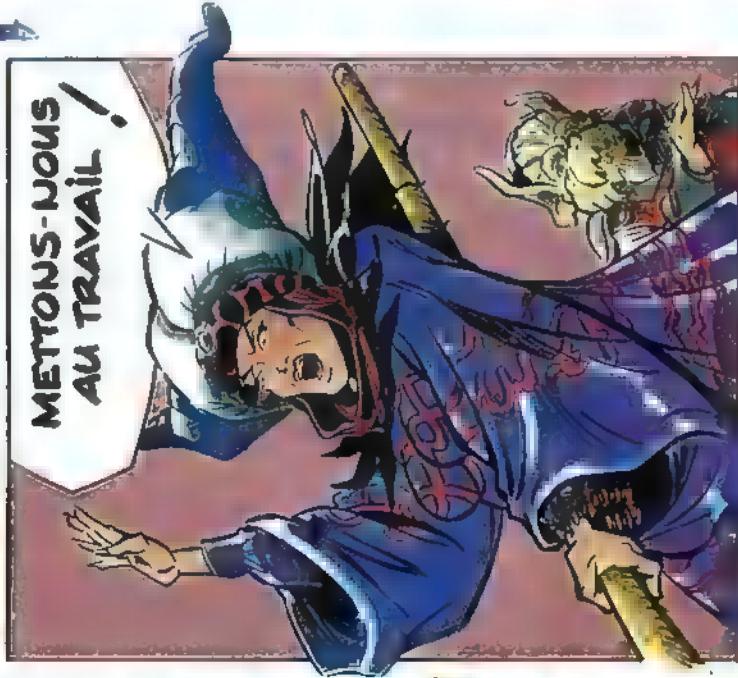
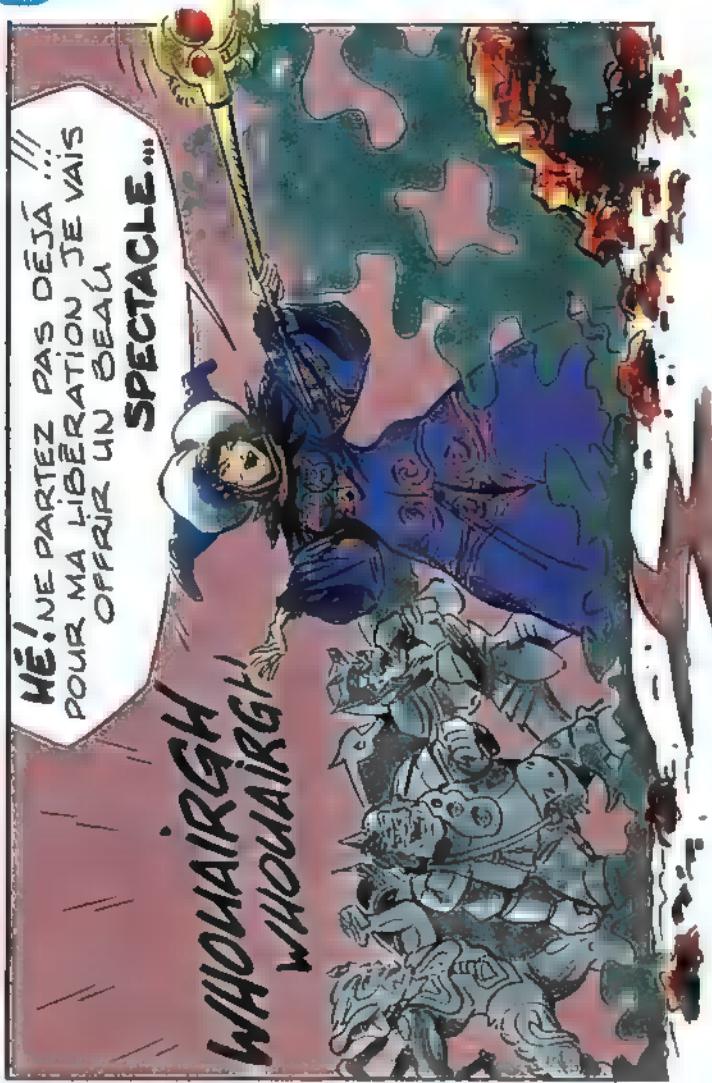




4







SUPER NINTENDO REVIEW

Après la série du "Club Dorothée", et son succès, voici les jeux vidéo mettant en scène les Power Rangers. Au programme: du bon vieux beat' em up! Les cinq Power Rangers (au look de Bioman gris, rose, rouge, bleu et jaune!) ont été choisis par

Zordon pour défendre la Terre, que Rita Repulsa et ses sbires menacent d'envahir. Ce club des cinq est composé d'étudiants passionnés de musique et d'aventure. D'ailleurs, Zach finit toujours par danser un petit rap à la fin de l'épisode TV. Il le fait également sur la cartouche SNIN, une fois le jeu terminé. Les fans des cinq ados vont pouvoir les faire combattre dans un beat'em up classique. Leur but: traverser cinq niveaux (rues, forêt, égouts, hôtel, caveme et salle d'ordinateurs) fourmillant d'aliens; exploser les cinq boss avec leurs Dinozords (c'est-à-dire leurs pouvoirs spéciaux respectifs) puis unir leurs forces pour un combat titanique entre leur Megazord et les gigantesques robots de Rita. Au début du jeu, vous choisissez l'un des cinq Rangers. Ils ont tous une vitesse de déplacement et une force d'attaque différente (Trini et Kimberly assurent un max, et je ne dis pas ça parce que c'est des nanas...). Débutant en tenue de ville, votre étudiant se transforme en super-guerrier après avoir aperçu le boss au milieu de la zone parcourue. Il est maintenant doté d'un Dinozord qui l'aidera à dégommer ce même boss à la fin du niveau: ne le gaspillez donc pas! Les graphismes sont sympa, l'animation fluide, et certains détails, comme le fait de lancer des objets (bancs, fûts...), marcher à quatre pattes, rebondir sur les murs (tel Batman), ou pouvoir nager donnent une touche d'originalité à l'ensemble.



Un déroulement qui rappelle ■ NES (et Rush'n Attack, par exemple...). Vous ne pouvez avancer tant qu'il reste des ennemis dans le coin.



L'éclair vaut le détour : il vous donne un Dinozord supplémentaire. Une option recherchée.

AVIS



ELVIRA

C'est toujours cool de retrouver les héros d'une série télévisée sur nos consoles. Surtout quand ils se battent souplement et font preuve d'originalité. Le hic, c'est qu'ils se battent un peu tout seuls... Vous, vous appuyez toujours sur les deux mêmes boutons - et hop! une pirouette, blam! un bon coup de genou. Pas besoin de maîtriser le paddle comme un mutant pour venir à bout des ennemis. À ce propos, ceux-ci sont identiques, seule la couleur de leur costume - associée à une résistance plus ou moins grande - change. En plus, ces crétins n'ont pas encore compris que l'union fait la force et ils attaquent sagement chacun leur tour. Ils nous mâchent le boulot: Rita n'est pas près d'envahir la Terre avec une aventure si courte et trop facile. Amenez les débutants...

oui, mais...

POUVOIRS SPÉCIAUX

Chaque Ranger a un pouvoir spécial, le Dinozord, associé à son animal fétiche. Ce pouvoir doit être conservé pour combattre le boss, assez coriace, de fin de niveau. Pas de technique particulière: pour l'avoir, il vous suffit de blaster...



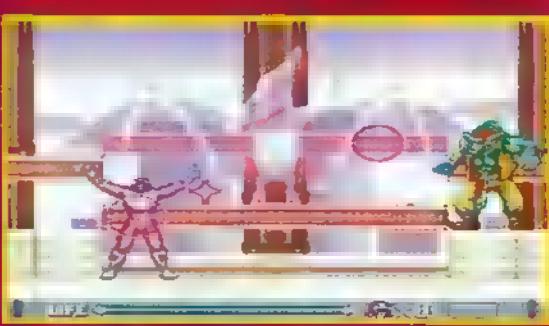
Trini a la rage et la vitesse du tigre. Un bon élément.



Billy le balourd a la ténacité et la puissance de masse d'un animal préhistorique à quatre pattes avec des crêtes sur le dos (dont le nom m'échappe...).



Jason est associé au dinosaure. Comprenez qui pourra...



Kimberly est légère comme le ptérodactyle.



Zach a la démarche du danseur et la force du mammouth.

AVIS *oui, mais...***NIICO**

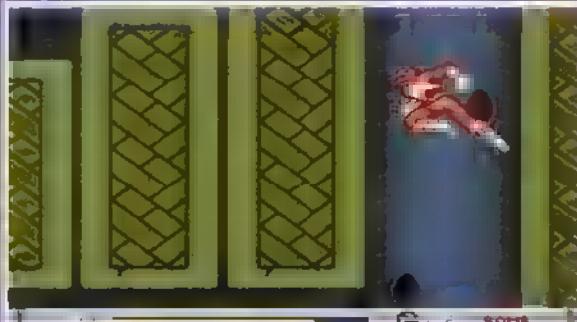
Autant la série télévisée des "Power Rangers" était mauvaise (avec Dorothee, on ne peut pas s'attendre à autre chose), autant le jeu est... presque pas mal! Les graphismes ne sont certainement pas ce que l'on fait de mieux sur SNES : les animations ne brillent pas par leur éclat. Côté jouabilité, deux boutons suffisent à exécuter coups spéciaux, sauts, coups de poing, coups à pied... Là, au moins, on ne s'emmêle pas les doigts dans les fils du joypad. La durée de vie n'est pas brillante non plus, car le jeu est franchement trop facile. Power rangers est à réserver uniquement aux plus jeunes d'entre vous... ou à vos parents, qui comprendront facilement, pour une fois, comment jouer avec une console...

DES RANGERS EN NOIR ET BLANC?

Dans la version monochrome, vous pouvez toujours choisir votre combattant parmi les cinq Rangers. Si vous appuyez sur Select, votre personnage use d'une arme spéciale plus puissante que celle d'origine (exemple: un arc pour Kimberly; elle me plaît, cette nanar!). Le déroulement du jeu est à peu près le même, avec également une rencontre Megazord/robot au dernier niveau. Ce n'est pas transcendant mais vous pourrez toujours vous vanter d'avoir les Power Rangers dans la poche!



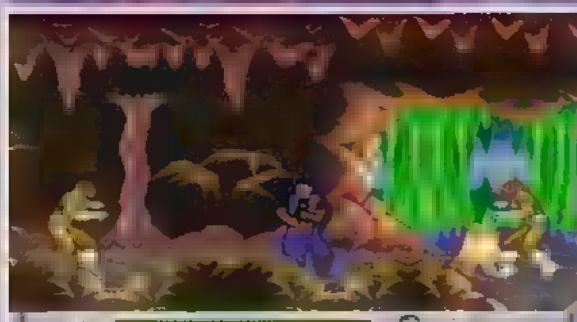
Une sirène vous prévient du danger: baissez-vous, un rayon mortel va surgi.



Les Rangers grimperont sur les murs façon Batman. Quelques couloirs verticaux vous donneront du fil à retordre.



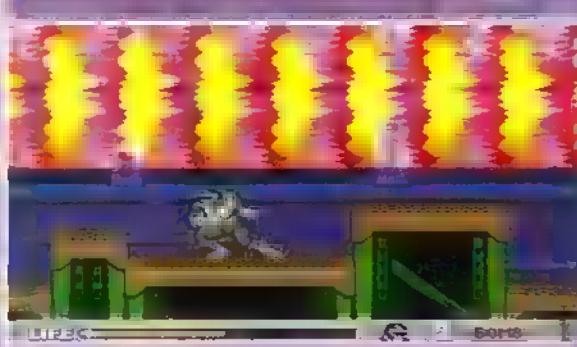
Pas question de combattre en négeant. Votre Ranger doit avoir pied pour blaster. Heureusement, le niveau de l'eau est fonction d'un système de marées.



Le niveau 5 est le plus beau graphiquement. Appréciez l'ambiance de cette cavité.



Combat entre le Megazord et Rita. Attendez que votre barre de pouvoir soit à son maximum pour le blesser.

**REVIEW**

**ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: QUI
PRIX: E**

**BEAT- THEM- UP
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: INFINIS**

PRESENTATION 88%

Eclairs de couleur sur l'écran-titre et, surtout, chanson de la série!

GRAPHISMES 82%

Variés selon les niveaux avec des couleurs sympa. Graphismes des boss très fins.

ANIMATION 83%

Les Power Rangers et les boss sont très souples dans leurs mouvements. Pas de ralentissement à déplorer.

MUSIQUE 65%

A part le rock (avec guitare, et non clavier!) de l'écran-titre, la musique des niveaux est toujours la même.

BRUITAGES 80%

Différents pour l'arme de chaque Ranger et les tirs ennemis. Pas mal.

DUREE DE VIE 50%

Je sais, c'est dur... Mais on finit le jeu très vite...

JOUABILITE 84%

Très jouable. Les Rangers blastent (mais tout seuls...) avec plein de mouvements différents.

INTERET 79%

Un jeu techniquement très réussi. Dommage qu'il soit si court et si facile.

SUPER NES REVIEW



La SNES se creuse actuellement les méninges pour notre plus grand plaisir. Avec Morph, un génie original de jeu de réflexion débarque, qui va vous faire perdre la boule! Certes, le jeu de mots était ais...

Le principe de ce soft est simple: vous devez atteindre la sortie de chaque niveau en transformant votre sprite en balle rebondissante, goutte d'eau, nuage ou boulet selon les embûches du chemin. Un nombre donné de transformations des quatre boules est fixé au départ. Vous pouvez l'augmenter en ramassant des options (Petit Nuage, Boulet, etc.). Mais il vous faudra également attraper des étoiles, car ce sont elles qui fixent le nombre global de transformations possibles. Rendez-vous directement aux photos, ce sera plus clair... Si le principe de base semble accessible à tous (preuve en est même mes amis l'ont compris!), l'application n'est pas toujours évidente. Il faut parfois se transformer en un quart de seconde: rebond en balle rouge et - vite - changement en goutte d'eau pour éteindre une flamme située en dessous, par exemple. Par ailleurs, il faut actionner des interrupteurs pour mettre en marche des tremplins ou couper des ventilos. Sur chaque niveau, vous devez trouver un engrenage avant de gagner la sortie, sinon un prof maboul se paiera votre tête et il faudra recommencer. Idem si vous dépassiez le temps imparti ou vos quotas de transformations... La remarque du prof est différente selon l'erreur que vous aurez commise, et il ne mâche pas ses mots, le bougre!

Attention, les ventilos aspirent les nuages! Transformez-vous vite en goutte d'eau pour continuer.

MÉTAMORPHOSSES



La balle rouge explosera à la chaleur - contact des barbelés. C'est la seule option qui rebondit.

Le boulet, lui, dégomme tous les murs, même ceux situés sous lui. Conséquence: coule souvent.



Le nuage est indispensable pour monter haut, là où la balle rouge ne peut sauter. Mais pas question de descendre.



La goutte d'eau passe entre les pics, se fond dans les décors et roule délicatement.



AVIS

oui!



ELVIRA

Voilà un jeu original et amusant que les possesseurs d'Amiga 1200 connaissent depuis déjà un an. La version Super NES est identique. Activez vos méninges pour choisir les bonnes transformations car certains niveaux sont vraiment balèzes. Pour vous aider, sachez que vous pouvez utiliser autant de transformations que vous le désirez tant que vous possédez des étoiles en réserve. Mais attention, les nombres s'affichent en rouge au-dessus des boules quand le quota de départ est dépassé. Si c'est le cas, il faudra recommencer le niveau, mais au moins vous vous serez entraîné et aurez pu réfléchir à la bonne tactique. Et de l'entraînement, vous en aurez besoin!

DANS LE JARDIN...

Vous démarrez en balle rouge. Faites attention aux barbelés! Sur le pont, ramassez une option Goutte et utilisez-la pour descendre entre les plots. Des options Carte, Clé et Coffre à bonus se trouvent tout en bas à droite. Transformez-vous ensuite en nuage pour remonter à gauche. Les blocs clignotants vous transforment automatiquement: vous revoilà en goutte pour prendre les deux étoiles, les options Nuage et Boulet dans le coin à gauche. Une fois transformé en nuage, il ne vous reste plus qu'à monter, prendre l'engrenage et aller à droite au-dessus de la sortie. Pour casser les blocs qui la protègent, le boulet est maintenant nécessaire.



MILLENIUM/SONY

PRIX: E
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRÉSENTATION

65%

Ecran-titre digne d'une NES de base... Quelques photos de famille avec ■ Doc histoire d'illustrer. Bof.

GRAPHISMES

88%

Simples mais très sympa. Mignons serait le terme le plus exact.

ANIMATION

95%

Elle est très fluide. Avec un seul sprite à gérer, c'est le minimum qu'on puisse attendre!

MUSIQUE

60%

Synthétique, elle constitue un vague fond sonore.

BRUITAGES

85%

De base selon la transformation choisie.

DUREE DE VIE

88%

36 niveaux et sans doute un dernier monde caché. Difficulté croissante pour chaque zone de 9 niveaux.

JOUABILITÉ

92%

Votre Morph suit vos directives avec docilité!

INTERET

87%

Un jeu de réflexion original et marrant qui accroche en deux secondes.



VIDEOSAURE



JURASSIC PARK
EST ENFIN DISPONIBLE
EN VIDEO.



TM & © 1992 BY UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT INC. TOUTS DROITS RESERVES.
EGAUVE EN LASERDISC.



SUPER NES REVIEW

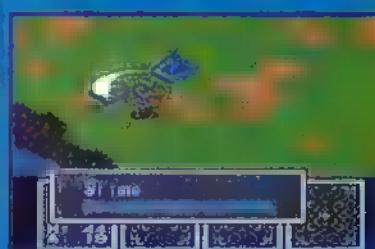
Breath of Fire

Sorti au Japon depuis presque un an maintenant, voici que Breath of Fire est disponible dans sa version américaine. Si vous aimez les jeux de rôles dans ■ plus pure tradition des Dungeons and Dragons, vous allez être servi!

Après plusieurs années de paix et de bonheur, Dark Dragon (comprenez Dragon des Ténèbres) a constitué une armée de mercenaires, et a débuté sa campagne d'invasion. Dark Dragon est bien décidé à occuper le pays par la force... C'est alors que l'on fait appel à vous. En tant que héros de Light Dragon, adversaire juré de Dark Dragon, le destin du royaume repose sur vos épaules. Vous voici donc parti à la reconquête de votre pays. Au cours de cette fabuleuse aventure, vous rencontrerez divers monstres qu'il faudra, de votre épée, achever. Des alliés, jusqu'à sept, se joindront à vous pour vous aider à ramener la quiétude dans votre contrée. Visitez chaque buisson, chaque caverne, chaque donjon et chaque région du pays afin de débusquer un à un les mercenaires de Dark Dragon. Il ne reste qu'une petite chance pour ramener définitivement la paix... Et cette chance, c'est vous!

QUE DE COMBATS!

Autant vous prévenir! Si vous n'aimez pas les combats propres aux jeux de rôles, inutile de vous lancer dans Breath of Fire. En effet, quand un ennemi vous tombe dessus, vous ne vous battez pas comme dans Zelda, mais en décidant de l'action à mettre en œuvre.



Attaqué par deux ignobles Slime, notre héros va devoir user et abuser de son épée.



Heureusement, au cours de l'aventure, vous allez vous faire des alliés. Ici, deux amis vous assistent dans un terrible affrontement.



Dans le château, le combat final contre le boss s'annonce très chaud. Un conseil, achetez des "Herb" en quantité!

AVIS

oui, mais..



NIIICO

dès qu'on se déplace sur la carte principale, les détails disparaissent, et les monstres n'y figurent pas. On se retrouve alors en plein combat sans savoir pourquoi. ■ puisque l'on parle de combats, sachez qu'ils se déroulent suivant la règle des jeux de rôles et non pas à la Zelda ou à la Secret of Mana. On aime ou on n'aime pas. Moi, je n'aime pas, car ils sont très (trop) nombreux. Breath of Fire est à réserver à tous les fous de jeux de rôles, et je sais qu'ils sont nombreux. Au fait, Breath of Fire 2 sort au Japon dans quelques semaines!



Voilà à quoi ressemble un écran de jeu quand on se déplace sur la carte... Pas très beau, hein?

Dans ce village en ruine, vous allez pouvoir vous reposer et acheter quelques nouvelles armes ainsi que de la nourriture.

A l'intérieur des châteaux, vous aurez parfois droit à de magnifiques graphismes.



SQUARESOFT/IMPOI

PRIX: F

1 JOUEUR/JEU DE RÔLES

PRESENTATION

65%

Un écran-titre franchement moche, mais les indications à l'écran sont claires.

GRAPHISMES

80%

S'ils sont bien réalisés pour les villes et les châteaux, ceux de la carte sont primaires et pauvres.

ANIMATION

40%

Les ennemis ne bougent pratiquement pas. Une impression d'inertie se dégage...

MUSIQUE

80%

Bien réalisée, mais hélas! il arrive parfois que des "vidéo sonores retentissent". Dommage...

BRUITAGES

45%

Excepté quelques sons pour signaler les coups d'épée, ils sont pauvres et peu nombreux.

DUREE DE VIE

90%

L'aventure proposée est captivante. Elle devient rapidement complexe. Une bonne durée de vie.

JOUABILITE

90%

Les combinaisons ne sont pas compliquées. On effectue facilement les opérations au joystick.

INTERET

91%

Ceux qui aiment les jeux de rôles seront ravis de jouer à Breath of Fire. Un jeu captivant.

BRUTAL
SUR MCDI
LA BÈTE
EST
RÉVEILLÉE

CD-ROM

**LES MEILLEURS
JEUX DU MOIS
SUR 3DO:
ROAD RASH
ET
BURNING
SOLDIER**

MULTI MEGA

PC ENGINE CD

SATURN

3DO



ADAPTERA, ADAPTERA PAS? LES JEUX PC CD-ROM PASSÉS AU CRIBLE

NEWS CD

DE L'ART DE L'ADAPTATION

ECTS fut, comme à l'accoutumée, un repère de PCmaniaques, de CDophiles et de Maclovers, et nous n'avons pu nous empêcher de leur ouvrir nos pages. Mais loin de nous l'idée saugrenue de dresser une liste exhaustive des jeux présentés: nous n'avons retenu que les jeux PC CD-Rom susceptibles d'être adaptés sur 3DO, MCD, ou sur les consoles du futur. Il faut ouvrir l'œil (et le bon!) car c'est de votre avenir vidéoludique qu'il s'agit... Tous les éditeurs internationaux commencent à prendre goût à "l'art de l'adaptation", car si les jeux CD-Rom coûtent bien plus cher au développement qu'un jeu sur cartouche, ils seront véritablement rentabilisés à partir du moment où ils seront adaptés sur la plupart des supports CD disponibles. Sélection.



Little Big Adventure, une création française signée Frédéric Raynal (auteur d'*Alone In The Dark*), est un jeu d'aventure décoiffant dont la suite (*LBA II*) sera certainement convertie sur PS-X.



Une photo du film "Le Cobaye" pour vous annoncer que SCI vous prépare deux adaptations de film ("Le Cobaye II" et "Cyberwar"), sur PSX et Saturn.



Connaissant les liens de Psygnosis et de Sony, on peut parier qu'*Ecstatica* sera disponible sur PS-X. Un jeu d'aventure interdit aux moins de 18 ans, compte tenu de ses séquences gore.



Un thriller démoniaque, de Gametek, que tout le monde attend avec impatience: *Hell* (éventuelle conversion sur PS-X et Saturn).



Wing Commander III, d'Electronic Arts, met en scène Mark Hammil (Luke Skywalker dans "Star Wars"). Il devrait être adapté sur 3DO.

Hallucinant! Magic Carpet promet d'être l'un des jeux phares de cette fin d'année sur PC CD-Rom. Son adaptation sur Saturn et PS-X n'est pas encore sûre.



Morphing, mapping... Le must de la technologie pour ce shoot-them-up, *Absolute Zero*, où vous dirigerez différents types de véhicule (ce titre sera certainement adapté sur PSX).



Inferno, sur PC CD-Rom, est une "simul'action" très impressionnante. Vous allez vous en prendre plein les yeux.



BRÈVES DE COULOIR...

- Le CD-Rom du Jaguar fait actuellement couler beaucoup d'encre. Alors que l'on s'attendait à découvrir un lecteur double vitesse (300 ko/s), il semble qu'Atari a préféré investir dans un lecteur simple vitesse boosté (beaucoup moins cher à la fabrication!). Pour mieux comprendre, il faut savoir qu'un lecteur CD simple vitesse peut transmettre 150 ko d'informations par seconde (ce sont les normes de sécurité imposées par les fabricants) mais qu'il est possible d'en transmettre davantage en ne respectant pas ces normes. En définitive, Atari proposerait un lecteur simple vitesse boosté à 288 ko/s, passant outre les consignes de sécurité des fabricants.
- Edge nous livre quelques petits scoops à propos des projets futurs de Nintendo. On apprend ainsi qu'un CD-Rom pour la SNIN devrait être présenté à Tokyo, en novembre. Il contiendrait un microprocesseur Risc 32 bits et un Super FX. On parle également d'un lecteur CD-Rom pour l'Ultra 64 ainsi que d'un casque de réalité virtuelle. On vous tient informé.
- Night Trap sort enfin en version française! Une prouesse que nous nous devions de signaler...

QUELQUES DATES UTILES!

FIN OCTOBRE: les 3DO de Sanyo et de Goldstar débarquent (respectivement 3 500 et 3 000 francs).
 10 NOVEMBRE: arrivée de la version PAL de la MD 32.
 20 NOVEMBRE: version import de la Saturn et de la FX de NEC chez les importateurs.
 FIN NOVEMBRE: sortie officielle de la Neo Geo CD.
 DEBUT DECEMBRE: sortie Officielle de la MD 32 (1 390 francs).
 11 DECEMBRE: version import de la Playstation dans toutes les bonnes boutiques (environ 3 000 francs).
 JANVIER: sortie officielle du Jaguar CD (2 000 francs), courant octobre en import.
 Boutiques, passez commandes!

TIMMY TIME SUR SATURN ET PLAYSTATION

Une nouvelle mascotte pour Domark? Allez savoir... Quoi qu'il en soit, Timmy Time sera de toute façon disponible sur Saturn ou PS-X d'ici à quelques mois. Le jeu présente la particularité d'intégrer des graphismes dessinés avec des images 3D mappées, mais sera assez traditionnel dans son principe. Vous incarnerez un jeune héros armé d'un fusil et de diverses armes, qui devra se frayer un passage dans les niveaux. A voir.



Ça, par contre, c'est une photo de l'intro du jeu. 3D mappée et tout et tout...

Votre héros aura à traverser différentes époques. Cela n'est, bien sûr, qu'un croquis, et pas une photo du jeu!

LVI RÉCOMPENSÉ!

Dernière ces trois lettres se cache un magazine interactif sur CD-Rom. "La Vague interactive", c'est son nom, propose chaque trimestre, à tous les possesseurs d'un Macintosh ou d'un PC équipé d'un lecteur CD-Rom, une source extraordinaire d'informations. 600 Mo d'animations Quick Time, de programmes shareware, de démos de jeu (jouables, s'il vous plaît), de news et d'interviews tout en image. Le 12 septembre dernier, le journal "SVM Mac" récompensait "LVI" comme étant le meilleur produit disponible sur CD-Rom. Une juste récompense. Sachez qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, le numéro 3 de LVI sera disponible, au prix de 149 francs TTC, dans les Fnac et autres grands distributeurs. Fouillez bien les bacs!

LA VAGUE INTERACTIVE DISPONIBLE EN IMPORT!

Après des ventes record réalisées sur le Japon (les 2 7000 exemplaires sont partis dès les premiers jours), la Neo Geo CD arrive en France en version import. Les exemplaires que vous trouverez actuellement sont numérotés (30 000 exemplaires en tout et pour tout!) et coûteront la modique somme de 3 500/4 000 francs. Sachez toutefois que la Neo Geo CD II, qui doit voir le jour d'ici à quelques mois, ne différera que fort peu de la version initiale et coûtera bien moins cher. Pourquoi? Parce que, à la différence de la Neo Geo CD actuelle, vous ne mettrez plus vos CD dans un tiroir (qui coûte cher à fabriquer!) mais dans un modèle Top Loading, du genre de celui installé sur le MCD. Apprenez également que le jeu CD qui se vend le mieux au Japon n'est autre que Super Sidekicks 2.



Le premier Importateur de produits Américaine et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Export tous pays

JPF IMPORT

Prix - Service - Qualité

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Export Worldwide

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous !

Importateur - Distributeur

Panasonic 3DO



Sanyo 3DO



NEW

Version Plein Ecran Fonctionnant avec tout les jeux.
20% plus rapide - 50/60 Hertz

Jeux 3DO

Shock Wave
Mega Race
Way of the Warrior
Orion Off Road
Star Control II
Theme Park
Jammit
Flashback
Shadow

Alone in the Dark
Sherlock Holmes
Flying Nightmares
Rise of the Robots
Road Rash
Vr Stalker
Ultraman
Letter from the Past
Virtual Quest

Burning Soldier
Microcosm
Creature Shock
Mad Dog II

FULL MOTION VIDEO GUN 2 JOUEURS et plus...

Sub Woofer 3DO



Joystick 3DO



Adaptateur 3DO



Caisson de basse plus coussin vibrant !

Le Stick 3DO !

Adapte vos joysticks sur 3DO !

Appelez Nous Pour Nos Promotions !!!

JAGUAR

ATARI

Neo Geo CD ROM



Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D
Kasumi Ninja
Alien vs Predator
Redline Racing
Doom
Flashback
Rise of the Robots

Theme Park
Return to Zork

■ plus...

Jeux Neo CD ROM

Fatal Fury Special
Art of Fighting 2
Sidekicks 2
Top Player's Golf
Samurai Showdown
Baseball Stars
Ninja Combat

Robo Army
Top Hunter
View Point
King of Master 2
Last Resort

et plus...



Commandes Express
par Téléphone ou Fax



ou par Minitel 3615
ALL GAMES*JPF

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement
Possibilité de crédit (Franfinance)

62 Bis av Charles de Gaulle

92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

Tel (1) 46 24 33 19

Fax (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles

REVIEW

Brutal est le premier jeu de combat en duel sur Mega CD. Certes, si la Megadrive comblait parfaitement le manque, dorénavant, CD peut lui aussi proposer des jeux de combat. Sans atteindre des sommets, Brutal offre quelques innovations intéressantes...

Imaginez que vous allez débuter le jeu avec un personnage qui ne dispose d'aucun coup spécial. Vous avez bien lu: rien, nada, niente! Coups de poing, de pied, c'est tout! "Quel intérêt?" penserez-vous, juste titre d'ailleurs...

Eh bien, on y arrive. Car c'est dans le mode Story que vous apprendrez en fait les coups spéciaux. Chaque fois que vous aurez remporté deux combats, votre maître se présentera à vous, vous indiquera les manipulations à effectuer, et vous proposera trois essais pour réaliser le coup spécial. Si vous n'y arrivez pas, vous ne l'obtenez pas... Simple, clair et efficace! D'autant plus efficace que ce principe vous oblige à finir le jeu avec tous les personnages pour bénéficier de tous les coups spéciaux (la durée de vie n'en sera que meilleure). Il va sans dire que vous pourrez, à l'aide de mots de passe, récupérer votre personnage hanté des coups qu'il a déjà appris. Si l'un de vos copains possède Brutal, vous pourrez également chez lui entrer votre mot de passe en mode Duel et bénéficier de votre bon personnage pour l'affronter. Pas banal, comme principe... Pour le reste, apprenez que le jeu vous propose d'incarner huit personnages assez disparates qui utilisent tous un art martial particulier. Sachez également que la présentation est particulièrement soignée et propose quelques dessins animés sympathiques ainsi qu'un "bêtisier" (quelle idée!) où vous pourrez retrouver quelques idées laissées au placard.

AVIS

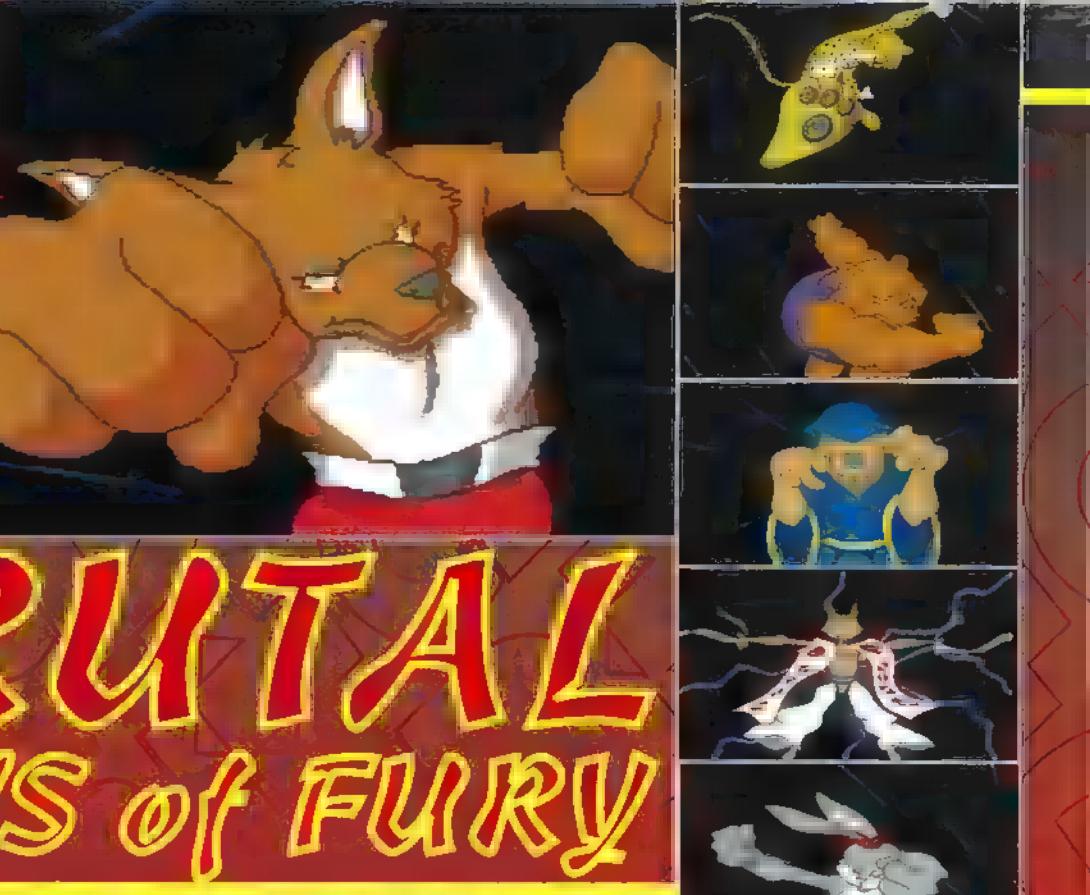
oui, mais...



SPY

Pour le premier jeu de Gametek sur MCD, on peut apprécier l'idée des développeurs d'avoir comblé une grande partie de l'espace mémoire du CD en proposant des dessins animés et un bêtisier. L'attention est louable... mais ne fait pas un jeu (de combat, de surcroît!). Le jeu en lui-même est assez distrayant, et intéressera l'amateur pour ses innovations comme les coups spéciaux et le mode Ralenti. Mais les actions sont parfois imprécises et la réponse à vos sollicitations a parfois lieu avec retard. Or, dans un jeu de combat, chaque seconde compte, surtout contre des adversaires plus rapides. On déplorera également le fait que les décors n'aient pas fait l'objet d'un soin plus poussé et que seuls les personnages (et la présentation) soient si soignés. Outre ces défauts, on s'amuse et on en a pour son argent, après avoir coupé la musique (question de goût, je sais, mais quand même....)

Pour le premier jeu de Gametek sur MCD, on peut apprécier l'idée des développeurs d'avoir comblé une grande partie de l'espace mémoire du CD en proposant des dessins animés et un bêtisier. L'attention est louable... mais ne fait pas un jeu (de combat, de surcroît!). Le jeu en lui-même est assez distrayant, et intéressera l'amateur pour ses innovations comme les coups spéciaux et le mode Ralenti. Mais les actions sont parfois imprécises et la réponse à vos sollicitations a parfois lieu avec retard. Or, dans un jeu de combat, chaque seconde compte, surtout contre des adversaires plus rapides. On déplorera également le fait que les décors n'aient pas fait l'objet d'un soin plus poussé et que seuls les personnages (et la présentation) soient si soignés. Outre ces défauts, on s'amuse et on en a pour son argent, après avoir coupé la musique (question de goût, je sais, mais quand même....)



BRUTAL PAWS OF FURY



FUNG FU BUNNY

Fu Bunny est réputé pour décocher des coups pied foudroyants. Il est rapide mais peu résistant.

FOXY ROXY

Très soucieuse du bien-être d'autrui, Foxy Roxy est un bon personnage. Pas trop lente, assez puissante, elle possède bien des atouts.



PRINCE LEON

Leon est le rastafari du groupe. Son dieu (sic) est sa patrie et les griffes son coup de grâce...

RHEI RAT

Ce rat est un maître de boxe thaïlandaise. Il est assez rapide, mais pas très puissant. Ne négligez pas...





IVAN
Ivan pourra être appartenant à Zangief. Très brutal, pratique l'art corps à corps et possède une force de frappe hors du commun.



TAI CHEETAH
Spécialiste de tai-chi, ce léopard est de loin le personnage le plus sage du groupe. Il est souple et rapide, mais encaisse mal les coups. Un bon parti, toutefois.



THE PANTHA
Pantha est le plus obscur et le plus mystérieux des personnages. Son psychisme d'acier lui permet des coups spéciaux intéressants. A réservé aux pros.



KENDO COYOTE
Le tae-kwon-do n'a aucun secret pour ce combattant fort résistant et puissant. En contrepartie, Kendo n'est pas très rapide, mais paie parfois cher.



KARATE CROC
Ce boss ainsi que Dali Llama, présenté ci-dessous, ne peuvent être joués. Karate Croc manie sa queue avec brio, et vous enverra au septième ciel si vous n'agissez pas rapidement.



DALI LLAMA
On ne connaît pas grand-chose de ce personnage, excepté que le morphing est un de ses atouts. This is ze big boss of ze end... Tatatatata!



AVIS

J'ai longtemps hésité à émettre un avis définitif sur Brutal sur Mega CD: "oui, mais...", "non"? Et j'ai finalement décidé d'être plutôt sympathique, et de mettre en lumière les aspects positifs de ce jeu. Car Brutal, Paws of Fury est doté de quelques scènes animées qui valent le détour et de personnages assez marrants. Chaque combattant représente un animal, bien dessiné et dont l'animation est sans défaut. J'ai néanmoins relevé quelques ratés, en particulier sur les graphismes et les décors de fond, qui se sont révélés assez médiocres. C'est vraiment dommage. Quant à la musique, je préfère ne pas en parler, car si je suis du genre bonne pâte (j'aime la musique proposée en général), les mélodies de Brutal sur Mega CD m'ont vraiment saoulé, c'est dire. Au final, Brutal s'avère un jeu de baston à l'ambiance plutôt sympathique, mais qui n'exploite pas les capacités du Mega CD, comme c'est souvent le cas.

SAM



ÉDITEUR: GAMETEK
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OCTOBRE
PRIX: E

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 10
CONTINUE: 3 ET PASSWORD

PRÉSENTATION

91%

L'espace mémoire du CD est bien exploité, et des séquences animées parsèment tout le jeu.

GRAPHISMES

76%

Les décors n'ont rien d'extraordinaire. Seuls les personnages présentent un intérêt graphique.

ANIMATION

85%

Vitesse de jeu modulable, mode Ralenti, décomposition des mouvements de qualité.

MUSIQUE

73%

Très techno-electro-synthéticos-house... Bref, il faut aimer le genre...

BRUITAGES

72%

On aurait aimé davantage de voix digitalisées et de bruitages réalisistes.

DUREE DE VIE

85%

Longues heures de pratique en perspective pour l'apprentissage des coups spéciaux.

JOUABILITE

74%

Les réponses à vos sollicitations sont parfois lentes. Mieux vaut vous munir d'une manette à six boutons.

INTERET

87%

Un beat-them-all très "cartoon" qui offre une évolution des personnages innovante. A voir.

REVIEW

ESPACE, CIEL ET TERRE...

Burning Soldier vous propose différents types de mission: shooter les ennemis en plein vol, dans l'espace ou au ras des nuages, mais aussi bombarder des objectifs au sol ou encore intercepter des missiles au-dessus de Tokyo. Pas facile!

Dans l'espace, vous ferez non seulement éviter les tirs ennemis, mais aussi des vaisseaux et des météorites.

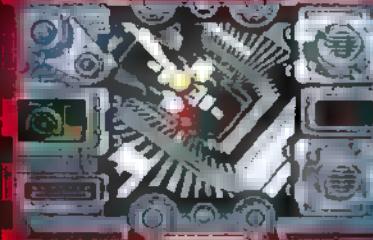
A l'approche de la surface de la Terre, vous survolerez une mer de nuages. Ne vous laissez pas distraire par la beauté du décor.

Le dernier niveau vous invite à un survol de la ville de Tokyo, version 2095. Les lasers bleus sont vos missiles autoguidés.

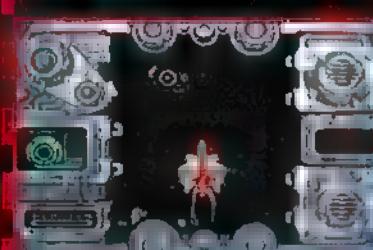
La 3DO manquait de shoot'em up (hormis Total Eclipse, rien à signaler...). Les Japonais, qui développent depuis peu maintenant sur 3DO, viennent combler ce vide en nous proposant Burning Soldier. Action et "no man's land reflexion" sont au rendez-vous.

Souvenez-vous de Silpheed, certainement le meilleur shoot'em up sur Mega CD. L'ordinateur gérait lui-même le déplacement des décors, vous n'aviez qu'à vous occuper de diriger votre vaisseau et de shooter vos ennemis. Rappelez-vous également Galaxian 3. Si vous traînez de temps à autre dans les salles d'arcade, vous avez sans aucun doute en mémoire cet extraordinaire jeu, aux graphismes à couper le souffle. Sachez maintenant que Burning Soldier reprend le principe de ces deux jeux: vous dirigez un viseur sur l'écran, que vous devez vider de tout ennemi. La 3DO s'occupe quant à elle d'animer les différents fonds et scènes intermédiaires. Le résultat est saisissant de réalisme. Vous apprécierez aussi le fait de pouvoir jouer à deux simultanément, chacun des joueurs dirigeant alors son propre viseur. Et, c'est bien connu, deux, c'est trois fois mieux!

DEUX BOSS POUR LA UNE, DEUX!



Indra est le nom du canon que vous devez détruire.



Bug ("insecte" en américain) est le boss final du jeu.

AVIS



NIIICO

Burning Soldier était une bonne idée. Cependant, je me demande, connaissant les capacités de stockage d'un CD, pourquoi les programmeurs n'ont pas doté leur jeu de davantage de niveaux: dix, c'est trop peu, et on en a vite fait le tour... surtout en y jouant à deux! Néanmoins, en mode Hard, vous en baverez face à de très nombreux ennemis. On apprécie les décors dans lesquels notre vaisseau évolue, ainsi que les scènes intermédiaires, riches en images de synthèse. Avant chaque nouveau monde, une voix off vous annonce la mission à accomplir, en anglais, certes, mais facilement compréhensible. Je conseille, vu le prix de vente de ce CD (environ 700 francs...), de jouer tout de suite en mode Hard... Vous aurez au moins la certitude d'avoir jeté votre argent par la fenêtre!

oui, mais...

BURNING SOLDIER

BURNING SOLDIER

PACK-IN-VIDEO CO LTD/IMPORT
PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/SHOOT'EM UP

PRESENTATION

89%

Une série d'animations parfaitement réalisées, comme toujours sur 3DO, mais un peu courtes.

GRAPHISMES

88%

Si les décors sont très beaux, les sprites des ennemis sont plutôt petits.

ANIMATION

85%

Le mouvement des sprites est rapide et assez fluide. Cependant, on note des ralentissements.

MUSIQUE

92%

Tirant profit du CD, les thèmes sont déclinés sur un rythme soutenu, oscillant entre le rock et le hard.

BRUITAGES

79%

Si le bruit des explosions est bien réalisé, celui des tirs laser fait penser au son d'une Game Boy! Aïe!

DUREE DE VIE

75%

En mode Easy, vous aurez terminé le jeu en vingt minutes! Mais en Hard... c'est harde!

JOUABILITE

80%

Le viseur répond bien aux commandes du joystick. On aurait aimé un tir automatique...

INTERET

75%

Burning Soldier est comparable à Silpheed (MCD) et Galaxian 3 (arcade). Il n'atteint cependant pas leur niveau, même sur une 3DO!

DRACULA

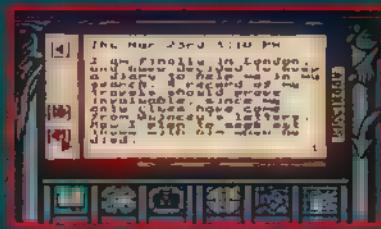
UN LABYRINTHE

Si vous pensez que Dracula n'existe pas, vous vous trompez! Ainsi débute l'aventure d'Alexander qui, pour venger son frère mort, arpente les rues de Londres à la recherche du sinistre Comte. Faites gaffe, ce type sent l'ail...

Pas question de corps à corps, de combat ou de plates-formes pour ce jeu d'aventures. Il suffit de savoir cliquer avec un curseur pour décider de vos actions et mener votre enquête. Vous pouvez déambuler dans huit quartiers de Londres (treize lieux différents) en cliquant sur votre carte. Pour chaque endroit sélectionné, un clip vidéo s'affiche, qui vous donne (ou non!) des indices pour trouver Dracula. En tout, le jeu comporte cent quarante-quatre clips (en anglais). Pour un même lieu, ceux-ci diffèrent selon l'heure à laquelle vous vous y rendez. Exemple: à 2 heures du matin, pas la peine d'aller chez votre copine Anisette car sa bonne vous répondra qu'elle dort. Il est donc indispensable de guetter l'heure qui tourne sur votre montre-gousset et de gérer votre temps: vous avez quatre jours et cinq nuits pour rencontrer et éliminer Dracula. N'oubliez pas pour autant de dormir régulièrement en rentrant chez vous, sinon Dracula profitera de votre torpeur pour vous tuer. Certaines personnes, que vous rencontrerez au cours des séquences vidéo, vous donneront des objets à entreposer dans votre sacoche ou de nouvelles adresses. L'aventure est longue, les clips vidéo impressionnent par leur variété et leur qualité, mais ce genre de jeu aura du mal à trouver des adeptes. C'est vrai que c'est un style assez spécial.



Un lieu vu de l'extérieur. Après avoir cliqué sur la porte, vous verrez un clip vidéo.



Votre journal: après chaque clip, cliquez sur le stylo afin que s'inscrive le résumé de ce que vous avez vu. Votre carnet d'adresses est en fin d'agenda.



AVIS

Soyons net dès le départ: j'aime les jeux d'aventure. Pas besoin de personnages à faire bouger à l'écran pour que je m'éclate: tant qu'il y a un but, une enquête à mener, une stratégie, de la réflexion, tout va bien! Le hic, c'est que ce jeu ne nécessite pas énormément de matière grise... On passe des heures à cliquer pour se déplacer d'un site à l'autre et recueillir des indices. Tout ça un peu au "pif", même si quelques rendez-vous sont organisés. La longueur du jeu n'est pas due à sa difficulté mais au hasard de vos choix. Alors, forcément, ça peut lasser... Même si les clips en jettent, la frime, ça ne suffit pas...

oui, mais...



La carte de Londres vous indique où vous êtes et calcule le temps que vous mettez pour vous rendre d'un endroit à l'autre. Ne soyez pas en retard aux rendez-vous!

LE COUPLE VEDETTE...

... ou les futures victimes de Dracula, si vous ne parlez pas anglais! Lui est plutôt pas mal, riche et tenace (un profil sympa...). Elle a l'air plutôt bête, mais est très mignonne (c'est l'essentiel...). Se marient-ils à la fin de l'histoire? Ce serait trognon.



Alexander: on le voit dans tous les clips vidéo puisque c'est lui, le "détective". Il fait de ces mines!

Anisette: elle n'est pas alcoolique malgré son nom. Fiancée à Alexander, on peut parler de Dracula va s'occuper d'elle.



DRACULA UN LABYRINTHE

Genre: Aventure

Editeur: SEGA

Date: 1992

Support: Mega CD

SEGÀ/SEGÀ

PRIX: D

1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION

85%

Sublime musique de "Carmina Burana" pour le générique. Ecran-titre classique.

GRAPHISMES

93%

Plus de 140 clips vidéo joués par des acteurs! Graphismes fouillés — parfait accord.

ANIMATION

93%

Ce sont des films, et c'est nickel! Heureusement pour la case du Mega CD...

MUSIQUE

90%

Inquiétante à souhait mais toujours semblable: c'est juste pour l'ambiance.

BRUITAGES

94%

Cris et gémissements dans l'asile de fous, trot du cheval, voix très claires... Parfaits.

DUREE DE VIE

75%

L'enquête est longue, délicate mais facile.

JOUABILITE

90%

Pas de problème, c'est très facile. Il faut dire qu'on ne déplace qu'un curseur...

INTERET

83%

Une longue promenade dans Londres, des indices à amasser et une action très répétitive...

3 DO

REVIEW

AVIS

oui

**NIIICO**

Avec Road Rash, la 3DO dispose certainement du premier jeu à proprement parler interactif. En effet, la liberté de déplacer votre moto où bon vous semble sur l'écran vous est offerte. Cela change franchement des jeux où toutes les actions sont précalculées, le joueur devenant spectateur et non plus acteur. Cette fois-ci, vous êtes libre de vos mouvements, ouf! Côté graphismes, inutile de vous dire que la 3DO a mis le paquet: c'est très beau et très coloré. L'animation est extrêmement rapide et d'une fluidité rare. La musique, très "heavy metal", est plus qu'entraînante: elle vous envoûtera. C'est simple, une fois qu'on a la manette en main, on ne peut plus s'en décoller. Road Rash est un incontournable.

CONDUITE ACCOMPAGNÉE

Road Rash propose une petite balade fort sympathique, quoique mouvementée, dans différents Etats américains. On retrouve ainsi les grandes métropoles, le bord de mer, la campagne et les banlieues glauques. Suivez le guide!



Après une chute, vous devez regagner votre moto en courant... tout comme cette jeune fille.



Road Rash, cette simulation de course de motos bien connue des possesseurs de Megadrive, est maintenant disponible sur 3DO.

Amateurs de grosses cylindrées et de violence en tout genre, ne pas vous abstenir.

Road Rash est quelque peu différent des traditionnelles courses de motos. Ici, non seulement vous devez terminer dans les trois premiers afin de ramener quelque argent à Bobonne, mais il faudra aussi tenter d'éliminer un maximum de concurrents. Pour cela, tout est permis, ou presque: en vous positionnant à bonne distance d'un autre motard, il est possible de lui envoyer une grosse patate dans les gencives, un sacré coup de pompe dans les tibias ou encore de le cogner avec une barre à mine. En fin de course, suivant votre position, vous verrez attribuer une certaine somme d'argent. En économisant un tantinet, de nouvelles motos, plus puissantes, seront à votre disposition. Allez, enfilez votre casque, baissez votre visière, poussez les gaz à fond, c'est parti pour un tour!



Dans The City, vous arpentez des ruelles parfois encombrées.



Pacific Highway est une route qui borde la mer. Ambiance très Beach Boys mais aussi fort castagnel.



Napa Valley. Malgré la verdure, il faudra vous méfier des voitures qui vous foncent dessus. Vous ne voyez rien, au fond?

Le choix de nouvelles motos est une merveille de présentation: images de synthèse à gogo.



Electronic Arts Presents

ROAD RASHA Rock Key Production
IN ASSOCIATION WITH EA ADVANCED TECHNOLOGY
© 1994 Electronic Arts. All rights reserved.**ELECTRONIC ARTS/IMPORT**
PRIX: F
1 JOUEUR/COURSE DE MOTOS**PRESENTATION** 92%

Les écrans sont clairs et très amusants. Les programmeurs s'en sont donné à cœur joie!

GRAPHISMES 93%

Les décors sont tous très beaux et les interscènes surprenantes.

ANIMATION 92%

Il n'y a pas de ralentissement malgré le nombre parfois impressionnant de sprites à l'écran.

MUSIQUE 94%

Toutes les mélodies sont signées par de grands noms du "trash" ou du "heavy metal". Génial!

BRUITAGES 89%

Le vrombissement du moteur de votre moto donne l'impression d'être en selle!

DUREE DE VIE 90%

Une demi-douzaine de niveaux, plusieurs types de course, une tonne de motos différentes...

JOUABILITE 90%

A pour freiner, B pour accélérer et C pour donner des coups. Quoi de plus simple?

INTERET 93%

Road Rash est une superbe adaptation du jeu sur Megadrive. Graphismes et animation démentiels.





Par l'invocation des démons maléfiques, les 13 Elus, TANZRA le Prince des Ténèbres ressurgit du passé ... Face à Lui, ACTRAISER, l'Ange Nécromancien, pour l'Ultime Combat...

Le combat des Dieux

Actraiser™

Un Jeu édité par UBI SOFT, réalisé par ENIX, sur une musique originale de YUZO KOSHIRO. Marketing / Promotion LUDI MEDIA.

Pour consoles SUPER NINTENDO.

© 1994 QUINTET / YUZO KOSHIRO / ENIX Corporation
ACTRAISER 2 is a trademark of ENIX Corporation Nintendo.
Super Nintendo Entertainment System.

"TM" is a trademark of Nintendo.



UBI SOFT
Entertainment Software

**JOUÉ
et
GAGNE**

...Le Top des Consolés
Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU :

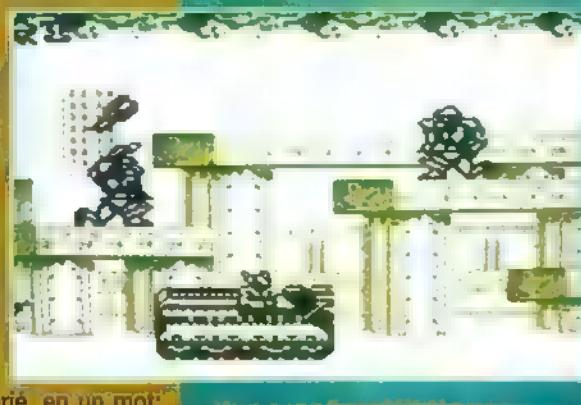
36 68 68 77

GAME BOY**REVIEW****PROBOTECTOR 2**

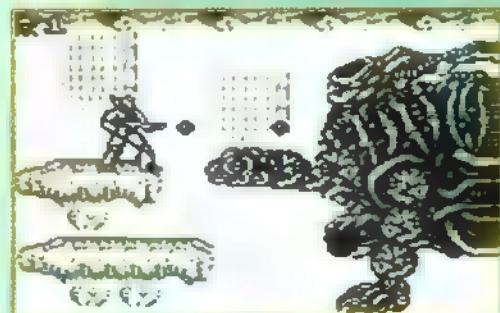
Je pensais ne pas retrouver les niveaux utilisant les couleurs du mode 7 dans la version sur SNIN. En bien meilleure adaptation, il se révèle d'excellente qualité.

AVIS**oui!****SAM**

Probotector 2 sur Game Boy est un excellent beat-them-all, au même titre que Super Probotector sur Super Nintendo. On y retrouve encore une fois tout le savoir-faire du génial géant japonais Konami. Quasiment tous les détails graphiques de la version sur SNIN (à quelques exceptions près; on ne peut demander l'impossible sur Game Boy...) ont été retranscrits en noir et blanc. Vous retrouverez également les mêmes mélodies musicales. Quant à la durée de vie, le jeu est difficile à souhait, varié, en un mot: génial! Probotector 2 sur Game Boy se révèle un beat-them-all incontournable, si vous aimez le genre. Le jeu n'a pas pris une seule ride. "Dis-le à tes amis, c'est un jeu Konami."

**PETIT ÉCRAN, MAIS GROS BOSS...**

Comme dans la version sur Super Nintendo, les monstres de fin de niveau (communément appelés "boss") sont gigantesques. Vous les vaincrez exactement de la même manière. Bien entendu, vos yeux ne pourront jouir des effets du mode 7, capacités techniques de la Game Boy obligent.



Voici le premier boss que vous aurez l'honneur de rencontrer: visez la boule sous son cou.

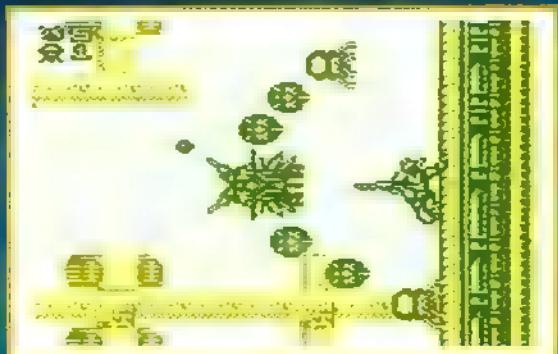


Ce boss-ci est plus coriace que le premier. Il vous envoie une myriade de larves à la figure.

Que cela signifie entre nous: Probotector 2 sur NES n'a rien à voir avec ce nouveau Probotector 2 sur Game Boy. Mais rassurez-vous, il bénéficie tout de même de l'excellente touche Konami.

Rappelez-vous: quelques mois après l'apparition de la Super Nintendo arrivait en France l'un des meilleurs beat-them-all à ce jour sur cette console, j'ai nommé Super Probotector. D'abord disponible au Japon sous le nom de Contra, vous y incarnez de véritables êtres humains, et non des robots. Et dans cette version qui sort aujourd'hui sur Game Boy, vous aurez réellement l'impression de jouer à Contra sur Super Nintendo, mais en noir et blanc. Le scénario est le même: les aliens envahissent la Terre. Votre mission: nettoyer votre chère et tendre planète préférée. Vous dirigez toujours

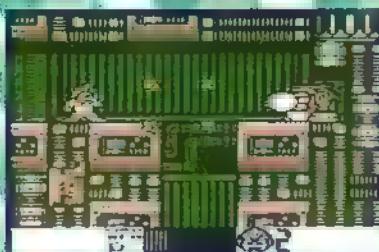
un homme-robot en possession d'un arsenal très impressionnant qu'il pourra enrichir tout au long du jeu. Seule différence: tout ce qui est en couleur dans la version sur SNIN



au cours des autres niveaux, vous vous retrouverez dans des niveaux très beaux peu recommandables.

PROBOTECTOR 2► START GAME
PASSWORD
OPTIONS©1994 KONAMI
PROGRAM © FACTOR 5
LICENSED BY NINTENDO**KONAMI/KONAMI****PRIX: C****1 JOUEUR/BEAT-THEM-ALL****PRESENTATION** 60%*Rien de bien exceptionnel de ce côté-là...***GRAPHISMES** 80%*Soignés... On a l'impression de retrouver les niveaux de Super Probotector (SNIN), sans les couleurs.***ANIMATION** 85%*Pas de ralentissement, quasiment pas de clignotements de sprites, la fluidité est reine.***MUSIQUE** 90%*Thèmes semblables à ceux de la version sur Super Nintendo. C'est génial.***BRUITAGES** 60%*Toujours aussi peu nombreux...***DUREE DE VIE** 80%*Un bon beat-them-all, difficile à souhait.***JOUABILITE** 70%*Tout bouge bien, tout répond bien!***INTERET** 90%*Un excellent beat-them-all sur Game Boy. Incontournable en cette fin d'année.*

MEGAMAN 5



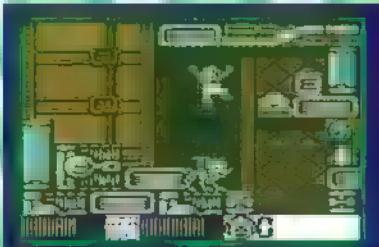
Comme dans les précédents jeux, Megaman peut concentrer son tir de base pour un Mega Blaster destructeur.



Chez le marchand, ne vous montrez pas radin. Cette option "S", par exemple, recharge votre vie toutes les armes du sous-écran.



Voici le boss intermédiaire avant la seconde série de niveaux. Visez d'abord son œil ouvert avec une roquette.



Le chien-tremplin permet d'atteindre les options placées en hauteur, comme ce carré d'énergie que vous aurez en réserve.

AVIS



ELVIRA

Quand on aime Megaman, on se soucie peu que chaque épisode ressemble au précédent, même si, parfois, la différence n'est guère perceptible (sur Game Boy, en tout cas)... Mais on aime le genre, un point c'est tout! Néanmoins, il est toujours agréable de noter des améliorations, de découvrir un jeu un peu plus riche que d'habitude. Ici, les niveaux sont plus longs et, surtout, plus difficiles: ça faisait longtemps qu'on l'attendait! En plus, il y a un allié chat et un pote marchand qui vend de super-options: l'intérêt est accru. Autre nouveauté, la possibilité de recommencer les niveaux déjà achevés (pour faire le plein de carrés d'énergie, par exemple). Bref, la classique saga des Megaman s'enrichit. Dommage que les ralentissements soient légion.

OUI!



Megaman glisse toujours élégamment. Maîtriser cette glissade est indispensable pour éviter les heurts.



L'arme des bulles explosives, donnée par le boss de Vénus, est idéale pour tous les ennemis du niveau de Neptune.



BANDAI/IMPORT
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 70%

Classique, à la Megaman. Password de bataille navale pour changer!

GRAPHISMES 87%

Fins et précis, comme d'habitude. Décor aquatiques bien rendus.

ANIMATION 80%

On la croit très fluide mais de nombreux ralentissements créent un certain désenchantement...

MUSIQUE 75%

Pourquoi ne pas nous remettre celle du premier épisode pour chaque jeu? Ça ne changerait pas grand-chose.

BRUITAGES 83%

Sont différents pour chaque arme et ennemi.

DUREE DE VIE 85%

Huit longs et difficiles niveaux: une durée de vie supérieure à celle des précédents Megaman.

JOUABILITE 90%

Très bonne. Megaman obéit parfaitement aux commandes et chaque ennemi est "sensible" à une certaine arme.

INTERET 90%

Un Megaman plus difficile que les précédents et doté de quelques nouveautés.

REVIEW

F Riri, Loulou découvrent un morceau de carte dans le grenier. S'agirait-il du fameux trésor de l'oncle McDuck?

"Trésor"? Picsou est déjà en route...

Pas de grandes surprises avec cette version qui reprend presque tout sur NES. Il s'agit toujours d'une chasse au trésor dans cinq lieux différents: les chutes du Niagara, le bateau pirate des Bermudes, le château hanté d'Ecosse et l'île de Mu. Sur chaque site, Picsou doit ramasser tous les dollars cachés dans des coffres et, surtout, dénicher un morceau de la carte au trésor de McDuck. Les dollars serviront

acheter des Continue (1), des coffres et de la vie chez un marchand. A un moment du jeu, vous pourrez même y trouver un morceau de carte à vendre. Alors, économisez... Pour dégommer les ennemis, la canne Picsou se révélera fort utile, grâce au saut Pogo: rebond alors piquant. Mais cette canne a bien d'autres usages: vous pourrez, grâce à elle, déplacer les gros blocs, donner de l'élan au radeau, vous accrocher à des anneaux, tirer des boulets au canon ou agripper les fleurs qui envoient Picsou voler au-dessus.

Bref, la véritable héroïne du jeu, c'est la canne! L'aventure n'est pas aussi simple qu'il y paraît car Picsou devra également résoudre des énigmes pour ouvrir certains accès et réunir enfin la carte au complet.

AVIS



ELVIRA

Si le déroulement du jeu est le même que sur NES, la configuration interne des zones est, elle, différente, et c'est tant mieux! Les coffres sont bien mieux cachés, et le jeu est donc plus difficile. Heureusement, les programmeurs ont ajouté des options intéressantes pour agrémenter l'action: des flèches vous indiquent la direction du boss (mais pas de la carte!), les lunettes vous donnent le nombre de coffres que vous n'avez pas trouvés, l'horloge arrête les ennemis quelques instants par moments, vous pourrez même devenir invincible. Du nouveau qui fait plaisir et enrichit un jeu déjà réussi. On peut regretter, toutefois, quelques ralentissements suffisamment importants pour justifier le "mais..."

oui, mais...



Les Bermudes
Tirez des boulets de canon pour défoncer les portes.



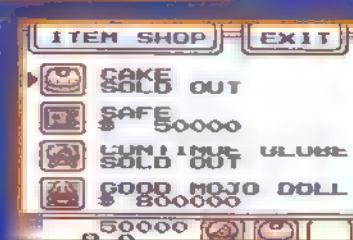
Le château d'Ecosse hanté également truffé de plates-formes.



Caisses et sables mouvants attendent Picsou en Egypte.



Il faut amasser le plus de dollars possible car les Continue sont à vendre!

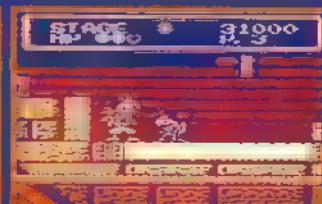


LES COPAINS D'ABORD

De judicieux conseils sont donnés par Riri, Fifi et Loulou pour avancer dans le jeu. Flagada et Geo Trouvetou sont aussi de la partie. Et tout ce petit monde se balade dans un petit avion.



Geo Trouvetou donne de nouveaux pouvoirs à la canne de Picsou.



Flagada propose un retour en avion au milieu des niveaux pour sauvegarder vos dollars.



Sur l'île de Mu, un neveu vous explique comment faire baisser les eaux de la salle des coffres.

DUCK TALES 2

Le Niagara et ses célèbres chutes. Picsou pousse son radeau du bord d'un coup de canne.



La carte des cinq pays à parcourir. Vous pouvez vous rendre dans celui de votre choix, en respectant néanmoins un ordre précis.



PRESS STAR

CAPCOM/NINTENDO

PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

75%

Classique, et sans bordure d'écran avec la SGB.

GRAPHISMES

86%

On fait le tour du monde avec des graphismes fins et variés.

ANIMATION

87%

Le saut Pogo se calcule au pixel près pour un Picsou très fluide dans ses mouvements.

MUSIQUE

80%

Thèmes entraînants ou inquiétants selon votre destination. Ils se laissent volontiers écouter.

BRUITAGES

80%

Différents bruitages illustrent les mouvements de la canne.

DUREE DE VIE

82%

Trois niveaux de difficulté et une recherche des coffres ardue.

JOUABILITE

83%

Les manœuvres sont aisées et la visite quelque peu "guidée".

INTERET

87%

Une course au trésor très sympa avec des options intéressantes.

REVIEW

AVIS

oui, mais...

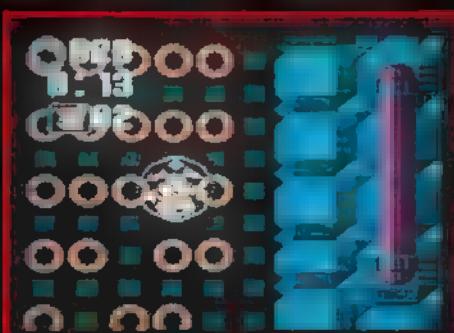


Même s'il m'est rigoureusement impossible de dire "non" à un Sonic (qu'est-ce que vous voulez, j'ai été du Sonic toute ma jeunesse ludique...), sachez que mon "oui" est mitigé. En fait, je ne connais plus l'émerveillement, comme au premier jour. Les niveaux sont assez similaires aux précédents (relookés, c'est tout)... Les prouesses techniques sont toujours les mêmes (vitesse d'animation, rotation du personnage...), et la plate-forme n'a pas bougé d'un pixel. Un caractère commun à bien des suites, me direz-vous? Oui, mais là, il s'agit de Sonic, quand même! Mais d'un Sonic en perte de vitesse, à rebooster d'urgence. Il faut revoir votre copie, monsieur Sega. Sonic est illustré, il mérite du nouveau!

Un bonus récupérés octroie un surf à Sonic. Très rapide, et très "casse-gueule"...



Un bonus récupérés octroie un surf à Sonic. Très rapide, et très "casse-gueule"...



Ces bulles vous ramènent automatiquement vers la surface.



Un boss, pas très impressionnant et pas très difficile. Evitez-le et sautez sur le canon.



Ce périple dans les mines n'est pas nouveau...

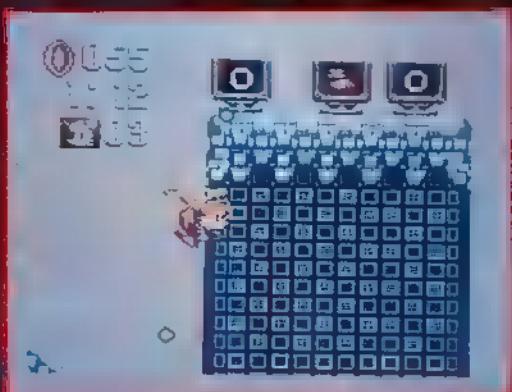
Sonic Triple Trouble

Is nous ont refait le coup des émeraudes, les bougres! Le docteur Robotnik et son sbire Knuckles ont de nouveau dérobé les joyaux du pouvoir et vous allez (encore) devoir les récupérer. La vie de super-héros est parfois monotone.

Votre périple vous permettra de traverser des mondes aussi étonnantes que variés. Comme d'habitude, vous retrouverez six niveaux bourrés de passages secrets, de bonus en tout genre (Sonic peut faire du surf, les mecs!), d'ennemis voraces, de boss en manque de destruction. Mais également des zones-bonus originales, des niveaux plus longs qu'à l'accoutumée, plus labyrinthiques aussi. Vous aurez le choix d'incarner soit Sonic, soit Tails. Avec un léger avantage : Tails qui peut, grâce à sa queue, atteindre des plates-formes haut perchées (Robotnik sait qu'il y en a...). En fait, je cherche toujours à comprendre pourquoi trouble est triple, il n'est pas simple ni double, il est triple, allez comprendre...



Petite nouveauté: ces canons-niches vous éjecteront dans les airs pour trouver de nouveaux bonus.



Tails peut, grâce à sa queue, atteindre les plates-formes les plus élevées. Il pourra donc récupérer des bonus que Sonic ne verra jamais.



SEGA/SEGA FRANCE

PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRÉSENTATION	83%
Riche et sympa, elle introduit parfaitement le jeu et les protagonistes.	
GRAPHISMES	89%
Toujours de très bonne qualité, et Sonic a fait l'objet d'un lifting appréciable.	
ANIMATION	84%
Vous pouvez atteindre de très grandes vitesses, mais certains ralentissements se font sentir.	
MUSIQUE	79%
Un peu soporifique à longue, mais généralement rythmée et joyeuse.	
BRUITAGES	76%
Pas de grande nouveauté, donc très classiques.	
DUREE DE VIE	85%
Soit vous prenez le temps de découvrir tous les passages secrets, soit vous foncerez tête baissée.	
JOUABILITE	82%
Le plaisir de manier un Sonic est incomparable. On ne retrouve quand même pas la liberté du premier.	
INTERET	83%
Sonic est un bon filon mais Sega l'exploite toujours de la même manière. Le zélote appréciera...	

ARCADE

CAPCOM SE LANCE DANS LE JEU DE BASTON (!!!)

Sans doute pour sortir des sentiers battus de la série des Street Fighter II, petit dernier de Capcom est un jeu de... baston! Cette fois-ci, plus question de combats de rue et autres "shadolleries"! Les combattants de Vampire - qui porte le nom de Dark Stalkers dans vos salles d'arcade - ont été recrutés dans les cimetières, les maisons hantées et autres musées des horreurs. Le jeu met en scène dix bestioles (plus deux boss, Phobos et Pyron) patibulaires à souhait, monstres et autres créatures de la nuit issues tout droit de l'imaginaire collectif différentes contrées!



Bishamon, le rônin maudit, manie le katana de façon aussi sanglante que dans un Mortal Kombat ou un Samouraï Spirit!

ÇA A LA COULEUR DE SF II X MAIS CE N'EST PAS SF II X!

Les décors de fond, qui représentent les divers lieux où vivent les créatures de la nuit, sont superbes. De même, les animations, dignes de Super SF II X, sont d'une qualité exceptionnelle, de surcroît pleines d'humour, notamment lorsque les combattants utilisent leurs coups spéciaux. Chacun d'entre eux peut se transformer en un petit animal ou objet (chauve-souris, grenouille, souris, guitare électrique, bonhomme de neige...). Et ce n'est pas le seul point de ressemblance entre les deux jeux. Vampire utilise le même système de Combo, du joystick à six boutons et de jauge spéciale au bas de l'écran.



Avant d'arriver aux derniers boss, les dix créatures de la nuit s'affronteront au cours de duels sans pitié tout autour du globe, et même au-delà!

The Night Warriors

VAMPIRE ÉDITION CAPCOM



Alubath, le démon des marais, vient d'invoquer un sort qui fait surgir une tromba d'eau devant Morgan, la vampirette de choc.



Les jauge de Felicia et d'Aubath ne sont pas encore pleines. Il va falloir attendre un peu avant de pouvoir effectuer l'attaque ultime!



Sasquatch, créature mythique américaine proche l'abominable homme des neiges, est en train de malmenier Victor, prince des vampires.

QUAND L'AU-DELÀ VOUS TOMBE SUR LE POIL

Pyron, afin de devenir le maître incontesté du royaume de la nuit, a appelé lui les dix créatures les plus monstrueuses que l'univers ait produites. Celles-ci sont tirées de leurs résidences (cimetière, endroits reculés comme les neiges éternelles, les marais nauséabonds ou encore diverses dimensions parallèles...) se rejoignent pour une série de combats sanglants. Vous incarnez une de ces créatures, et allez devoir vous battre contre vos congénères pour prouver que vous êtes le meilleur. Cela vous permettra d'accéder au duel suprême, celui qui vous opposera à Pyron, pour l'empêcher par votre victoire de régner sur vos frères, les bêtes de l'ombre. Un jeu bien parti pour devenir un succès d'arcade!

ARCADE

ECO FIGHTER

MONSIEUR PROPRE PASSE À L'ATTaque !

Avec Eco Fighter, on est loin des mouvements baba-cool inoffensifs des fans de Green Peace qui s'enchaînent aux tracteurs pour protester contre le déboisement de l'Amazonie. Il faut dire que futur d'après Capcom ne s'annonce pas très rose, il serait même plutôt noir crasse. Alors, les écolos new-age ne se battent plus contre saleté à grands coups d'Ajax ammoniaqué, enfilent des armures combat, sautent dans des vaisseaux spatiaux et affrontent les méga-trusts qui polluent notre belle planète bleue. Au passage, il est intéressant de noter que c'est Capcom qui a eu en premier l'idée d'assaisonner un jeu vidéo à sauce écologique. Après les lessives, les produits recyclables et les sprays qui n'attaquent pas la couche d'ozone, on se demande bien ce qu'ils vont pouvoir inventer pour nous faire consommer. Des cartouches en carton biodégradable peut-être?



ECO FIGHTER: UN GOUT DE PARODIUS.

Quand on joue à Eco Fighter, on ne peut s'empêcher de penser à Parodius. Si les monstres que l'on affronte ne sont pas aussi délirants (eh non, cette fois-ci on ne passe pas entre les jambes d'une danseuse du Crazy Horse!), on retrouve l'ambiance loufoque enfantine de ce super shoot'em up. Dans Eco Fighter, les boss sont énormes, bien dessinés mais... ne sont pas effrayants! D'une manière générale, malgré la destruction en masse des ennemis, ce jeu de tir reste dans un ton bon enfant avec des graphismes colorés et des mélodies enjouées. A deux joueurs simultanément, on prend son pied, mais attention tout de même, Eco Fighter n'est pas facile et vous risquez de vite vider votre porte-monnaie. Cotisez, c'est pour la bonne cause!

ROTEUR CAPCOM



Cette option marche comme les énormes boulets de destruction dans les films américains : l'envoie ça casse tout!



Le laser condensé provoque des gerbes d'étoiles du plus bel effet. C'est l'arme la plus destructrice du jeu, mais sa portée est limitée.

LE LASER AUX AGENTS ACTIFS: UN VÉGÉTAL PLUS BLANC?

Pour détruire ces saletés polluantes avant qu'ils ne redéposent, il fallait aux Eco Fighters des armes à pointe technologie. Chaque vaisseau est équipé d'un canon articulé pivotant autour du cockpit (dans les deux sens grâce à deux boutons, un troisième étant réservé au tir lui-même). Cette grande mobilité permet aux Eco Fighters de toucher leurs cibles qu'elles se trouvent, aussi de se protéger des adversaires en utilisant l'extrémité ovale de leur canon comme bouclier. Ce système rotatif n'est pas nouveau puisqu'il a déjà fait ses preuves dans Forgotten Worlds. En revanche, Capcom a ajouté une pointe d'originalité dans la façon d'utiliser la rotation. Par exemple, on garde le bouton appuyé, le canon se met à tourner rapidement et les tirs se dispersent alors à travers tout l'écran. On voit bien la différence quand le vaisseau est équipé du laser. En normal, le laser est une barre d'énergie concentrée destructrice mais de courte portée. En tir rotatif continu, il se dissipe en une rafale de courtes salves qui couvrent un large rayon d'action. Avec une masse d'armes, une des trois autres armes du jeu avec tir à tête chercheuse et les boules d'énergie, l'utilisation du laser en continu est aussi spectaculaire. Cette espèce de grosse boule noire (qui n'est pas sans rappeler celle qu'utilisent les grues pour détruire les immeubles) prend de la vitesse à la manière d'une fronde et vient frapper les ennemis dans un mouvement circulaire élastique dès que l'on relâche le bouton. Dégâts irréparables garantis, surtout quand on utilise cette arme au maximum de puissance!



Ce qui en forme de spirale cherche à vous atteindre. Vous tentez de riposter, faiblement pour le moment, avec votre masse d'armes. Relâchez vite la pression pour lui donner toute la puissance requise.



Juste au-dessus de l'eau, vous ne risquez rien: votre champ d'énergie est suffisamment actif pour vous protéger. En revanche, le sous-marin très "parodiusesque", est sur le point de sombrer malgré le noir regard qu'il vous lance.



LA



MANIA



VOUS



GUETTE...



SPEEDY GONZALO

Corona la viva! Ce mois-ci, j'ai passé mon temps à l'ombre de mes consoles vidéo en sirotant la meilleure boisson de tout l'ouest de Consoles+: une Corona bien fraîche, avec une petite quartier de citron vert dans le goulot. Il n'y a rien de meilleur pour tester trente mille softs en deux secondes. J'espère que la rentrée s'est bien passée... arrrgh! Question à éviter, non? Allez, dites-vous que les vacances de la Toussaint, c'est pour bientôt, et tout ira mieux!



SUPER NINTENDO

89%

ACTRAISER 2

Si vous n'avez jamais joué à Actraiser 2, c'est le moment ou jamais de vous lancer dans l'aventure. Actraiser 2 sort ce mois-ci en version française. Édité par Enix, à qui l'on doit de fabuleux jeux d'aventure, ce jeu dispose de graphismes splendides. Certainement ce qui se fait de mieux sur Super Nintendo. Comme dit le proverbe: "Il faut le voir pour le croire." Savant mélange d'action et de plates-formes, ce superbe jeu vous fera passer de longs moments devant votre TV avant que vous ne le terminiez.



MEGADRIVE

92%

FATAL FURY 2

Cette suite est adaptée du jeu de baston sur Neo Geo. Certes, graphismes et bruitages sont loin d'égalier ceux de la Roll's des consoles, mais les programmeurs ont fait des efforts. Après une courte période d'adaptation, les coups spéciaux sont facilement réalisables. Les sons digitalisés ne sont pas de la meilleure qualité, mais, dans le feu de l'action, ce défaut est vite oublié. Essayez d'attendre la sortie officielle de ce jeu...



GAME BOY

88%

BATTLETOADS

Et allez, la série continue! Ce nouveau Battletoads, comme tous ceux de la série, est assez réussi. Les coups spéciaux sont faciles à réaliser. Il faut dire qu'avec les deux boutons de la Game Boy, on ne peut pas faire compliqué. Disponible pour l'instant en import, et donc en version japonaise, le jeu ne vous posera aucun problème de compréhension: il suffit d'avancer et de cogner. Nettement plus simple qu'une recette de gombas sauce mexicaine, en tout cas!



MEGADRIVE

60%

SAILOR MOON

Après le dessin animé "vu à la télé" chez l'indétracable Dorothee, chanteuse de charme à ses heures perdues, Sailor Moon arrive sur la Megadrive, en version japonaise. Beat'em up de son (piteux) état, ce jeu ne devrait tenter que ceux qui ont de l'argent à jeter par les fenêtres. Au prix où est le beurre, je doute qu'ils soient nombreux! Les graphismes sont corrects, mais le jeu en lui-même est débile, les coups de l'héroïne sont mauvais et mal réalisés. Un conseil: allez vous acheter une galette de maïs plutôt que ce jeu bête et méchant.



GAME BOY

85%

CHOPLIFTER 3

Celui qui n'a jamais entendu parler de Choplifter n'est pas encore né! Ce jeu, sorti il y a pratiquement dix ans, référence en matière de jeu d'action, vient d'être réactualisé. Il sort ce mois-ci sur Game Boy. Le jeu est identique, toutes proportions gardées, à la version Super Nintendo. A bord de votre hélico, vous devrez partir à la rescousse de vos compatriotes, tombés aux mains des ennemis. Détruisez les batteries ennemis à l'aide de votre armement surpuissant. Un bon classique.

GEMU OTAKU

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

BP 4005 - 75161 PARIS CEDEX 04

Tel : 16 11 42 78 32 17

Fax : 16 11 42 78 33 49

Info : 36 68 98 26, code 330

Commandez par Minitel *
36 15 Club VPC tapez GEMU OTAKU

Ouverture exceptionnelle
du magasin (seulement les
samedis de 10h30 à 18h30)

54 rue Sainte Anne (1^{er} Pyramides),
75002 PARIS

Envoyez catalogue sur demande
(envoyer 10 Francs)

NEO GEO CD

Consoles 3 490 F

Art of Fighting 450 Super Side Kick 2 450

Samurai Showdown 450 Fatal Fury Special 450

SUPER FAMICOM

Kid Icarus 2 590 Fatal Fury 2 390

Virtual Pinball 580 Yuyu Hakusho 2 549

Bomberman 2 490 Sup. St. Figh. 2 (JP) 500

Sailor Moon R 590 Ranma 4 400

Samurai Showdown TEL 100 % Cotton 449

DRAGON BALL Z 3 TEL

PROCHAINEMENT

BAX de BANDAI
FX 32 BITS de NEC
PSX de SONY

JAPANIMATION

MANGAS

ART BOOKS

COMPACT DISCS

K7 VIDEO

LASER DISCS : sur commande

FIGURINES

CARTES

POSTERS

BON DE COMMANDE

à retourner à GEMU OTAKU

désignation de l'article	qté	prix
Total (+30 F d'envoi)		

Nom : Règlement
Prénom : O chèque
Adresse : O CCP
..... O Contre-remb : 60 F
Ville : (téléphoner)
CP : / / / / / / / /
Tel : Signature :



GAME GEAR

88%

SONIC SPINBALL

La petite mascotte bleue de Sega est de retour sur Game Gear. Cette fois-ci, c'est dans un flipper que notre hérisson favori va devoir se mesurer au Docteur Robotnik. Et devinez qui tient rôle de la bille? Gagné! Ainsi, de flipper en égout visqueux en passant par la salle de contrôle du docteur fou, Sonic va devoir rouler sa bille (je sais, elle est facile) afin d'anéantir les plans dévastateurs de Robotnik. Un jeu bien réalisé et très accrocheur, pas autant qu'un plat de haricots rouges sauce tequila, mais accrocheur tout de même!



SUPER
NINTENDO

90%

ESPN BASEBALL

Si vous aimez le base-ball, vous devez posséder ce jeu. Le mouvement des joueurs est très réaliste, et on a l'impression de vivre soi-même les grandes phases de jeu: le lancer de balle (le pitch), le frapper (la batte) et, enfin,

la course. On peut s'entraîner au lancer ou à la batte, afin de devenir une bête de base-ball. La qualité graphique est très soignée, ainsi que les bruitages. Voilà un jeu qui plaira aux fans du genre, et je sais qu'ils sont nombreux!



SUPER GAME BOY

92%

PUYO PUZO

Caramba! Après Megadrive, la Game Gear, la Master System et la SNIN, voici qu'arrive enfin Puyo Puyo sur la Super Game Boy. Ceux qui possèdent une GB traditionnelle vont, hélas! devenir fous: à cause de l'écran monochrome,

on ne fait pratiquement pas la différence entre les différentes pièces qui tombent. Injouable! Par contre, ceux qui ont la chance d'avoir une SGB vont se régaler. Puyo Puyo version SGB est en effet une merveille, un jeu presque aussi bon que chili con carne de ma grand-tante.



3DO

69%

WAY OF THE WARRIOR

Les jeux de baston sont inexistant sur 3DO. Way of the Warrior est le premier du genre sur cette bécane. Si l'introduction, fantastique il faut bien le reconnaître, nous tient en haleine durant de longues minutes, le jeu en lui-même est franchement frustrant. Il est rapidement qu'il en devient injouable, même pour moi! Vous n'aurez pas le temps de comprendre comment faire un coup spécial que l'adversaire sera déjà en train de vous faire votre fête. Dommage, car avec des graphismes d'une excellente qualité et des zooms à la Samurai Spirit, ce jeu avait tout pour plaire. S'il vous intéresse quand même, je vous conseille d'acheter une deuxième manette. A deux, c'est toujours mieux.

CONSOLES +

RUBRIQUE COURRIER

75754 Paris Cedex 15

Salut les kékés! Alors, cette rentrée? Ici, à la rédac, c'est la folie. Il suffit que je vous dise que le concours de timbres-poste Bomboy se termine pour que vous m'en envoyiez encore plus. Non mais, vous avez un Sam à la place du cerveau ou quoi? En revanche, Ze Killer est à mes côtés, et me charge de vous dire que les dessins qui le représentent le font beaucoup rire... quand il les voit brûler! Entre nous, surtout ne le répétez pas, je ne voudrais pas qu'on le sache, mais j'en ai gardé quelques-uns et je vous les montrerai dès que possible (c'est-à-dire dès que Ze Killer aura retrouvé son bureau). Et puis, bien que le concours Timbre soit terminé, je glisserai vos meilleures œuvres dans le Hors-Série de Consoles+ que nous sommes en train de vous concocter amoureusement. Il sera bourré de surprises... Mais je vous en reparlerai le mois prochain, ainsi que des quelques fanzines que je reçois. Alors, s'il y en a parmi vous qui veulent m'envoyer leurs œuvres, qu'ils se dépêchent... c'est maintenant ou jamais! Au mois prochain, les p'tits gars. Hem, au fait, j'allais oublier. Il faut que je dise à Jonathan Lemaitre de Montreuil-sous-Bois, que son jeu Le Seigneur des anneaux s'appelle Lord of the Rings et qu'il est disponible dans les magasins d'importation de jeux américains. Heu... Jonathan, le chèque de 30 000 francs, tu le signes à l'ordre de:

Bomboy, petit homme,
mais gros compte en banque!

NAIN 3, UN NAIN À L'ÉTROIT

Hello Bomboy!

Ce n'est plus la peine de te dire que ton mag' est méga-ultra-super-sensas-etc. Mais c'est bien de te le rappeler. Considéré, moi aussi, comme un nain du fait de ma petite taille, je te demande gentiment et sans précipitation de bien avoir la présence d'esprit de vouloir me répondre. Merci d'avance. Mais passons tout de suite aux questions (je sais, je suis lourd).

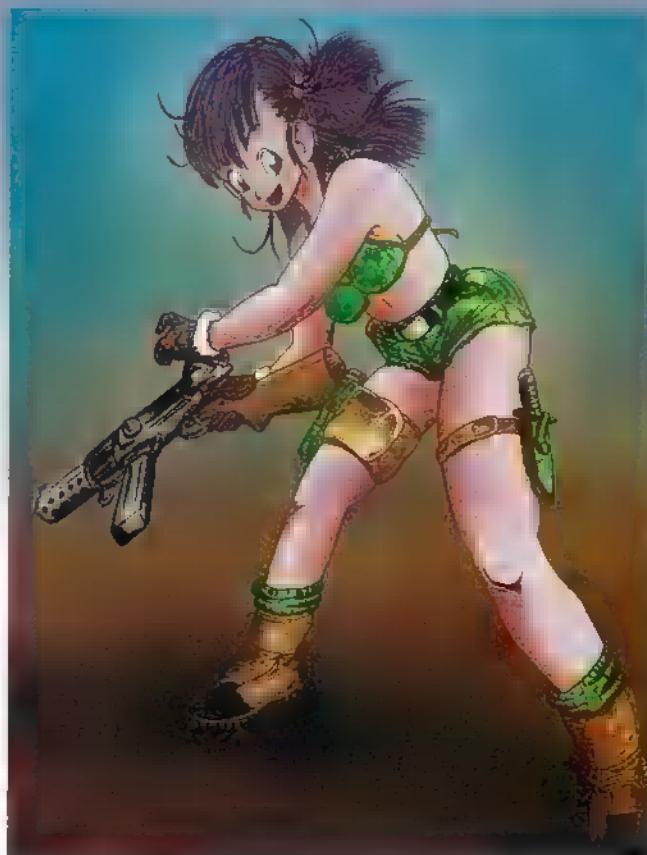
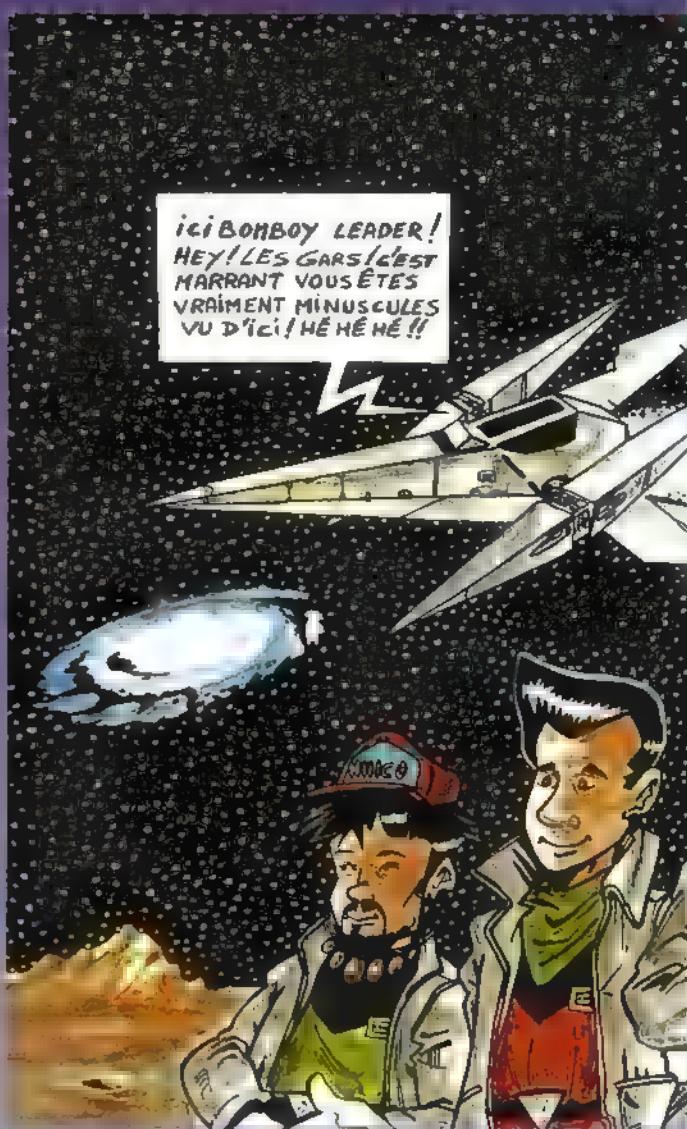
- 1) DBZ 3 sera disponible au Japon en septembre. Et en France?
- 2) Combien de temps met en moyenne un

jeu sur SFC pour être commercialisé en version française?

- 3) DBZ 3 vaudra-t-il le détour? Y aura-t-il d'autres suites à la formidable série des Dragon Ball Z?
- 4) A ton avis, quelle est la meilleure simulation de football parmi: FIFA International Soccer, World Cup USA 94 ou le nouveau Soccer Shout Out?
- 5) FIFA International 2 est déjà annoncé sur MD pour la fin de l'année. Sortira-t-il au même moment sur SNIN? Sera-t-il différent de la première version?
- 6) A quand Zelda 4, StarWing 2, Mario Kart 2 et la suite de Desert Strike?
- 7) Y aura-t-il, comme Fatal Fury 2 et Samurai Shodown, un Dragon Ball Z sur GGB, un autre Zelda?
- 8) La pose d'un Turbo Kit sur une Super Nintendo est-elle simple à réaliser? Faut-il démonter la console? Pourrais-tu me donner des informations à ce sujet? J'attends impatiemment tes réponses claires et nettes (façon de parler) à, je l'espère, toutes ces questions.

Le Nain 3, le détour

Salut, ami de petite taille. Tu sais, depuis quelque temps, il ne faut plus dire "nain", mais "homme de



Mickael Schifa

petite taille", "non voyant" à la place d'"aveugle" ou encore "non entendant" pour "sourd". Ainsi, quand on me demande si je suis stupide, je réponds: "Non merci." C'est la blague du mois de Bomboy!

1) DBZ 3 sera disponible en France en importation dans les jours qui suivent sa sortie au Japon. Il faudra, comme d'habitude, t'attendre à débourser pas mal d'argent (environ 700 francs) pour te le procurer dès sa sortie "non officielle". Sa sortie en France aura lieu dans les mois suivants et à un prix inférieur. Mais tu t'es déjà certainement rué sur le test en exclu dans ce numéro!

2) Cela dépend des jeux. Il existe des jeux japonais qui n'ont jamais vu le jour en France, les distributeurs français estimant que tel ou tel jeu n'y fera pas de ventes suffi-



santes. En revanche, pour les gros jeux, et je pense à Stunt Race FX, Super Metroid, Megaman X ou Mario All Stars, il ne faut attendre que quelques mois pour pouvoir y jouer en version officielle, donc française. Il faut donc avoir la patience d'attendre environ quatre mois pour voir un jeu SFC être adapté sur SNIN.

3) Le filon des DBZ sur consoles de jeu est inépuisable. Nous en sommes au troisième épisode sur la SNIN et au n° 2 sur Megadrive (connu sous le titre de



Fabrice Matulic

CONSOLES+

Sur le
36 68 05 20

Mets le turbo
sur le circuit de la

Evite les embûches
et découvre
ce magnifique trésor



RATE-TOI
CONTRE
L'INVINSIBLE
TAKA

CUMULE TES POINTS ET
CHOISIS TON CADEAU
PARMI LES CONSOLES
ET LES CARTOUCHES
QUI TE SONT PROPOSÉS



Le code "Consoles +" est le code 32.

CONSOLES +

RUBRIQUE COURRIER

75754 Paris Cedex 15

L'Appel du destin, identique à La Légende de Saien, épisode n° 2 sur SNIN). Et les programmeurs pensent déjà à développer un DBZ sur les consoles de la nouvelle génération, 3DO et Playstation de Sony. Reste maintenant à savoir si les jeux seront jouables et techniquement réussis. Les démos présentées sur les différents salons sont impressionnantes, mais la jouabilité est... nulle. Quant à DBZ 3, il a beaucoup gagné en qualité (sprites et décors de fond). Les coups spéciaux sont aussi nombreux, sinon plus, que dans DBZ 2.

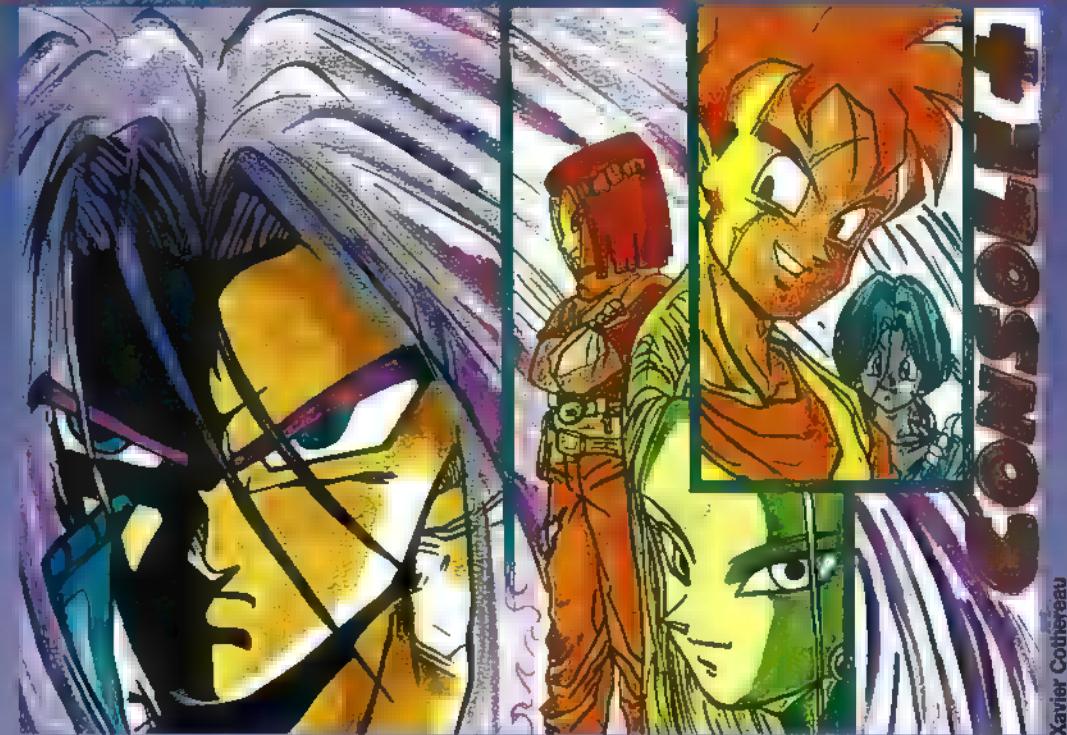
4) Je te répondrai sans hésitation Excite Stage 94. Ce jeu est sorti au Japon durant le mois de juillet et il surclasse sans problème les trois que tu as cités. Il a été testé dans le n° 35 de Consoles+ (septembre). Je te le conseille vivement. Mais si tu tiens absolument à acheter un de ces trois jeux, alors FIFA International Soccer est la meilleure simulation des trois. Attention, je parle de simulation! Car, pour ce qui concerne la jouabilité et le scrolling de l'écran, il existe bien meilleur sur SNIN!

5) FIFA 2, comme tu l'écrits, est annoncé sur Megadrive et Super Nintendo pour 1995. Mais il est encore trop tôt pour te dire s'il sortira simultanément sur les deux consoles. Quant aux différences avec la première version, je souhaite de tout mon cœur que le scrolling ne soit plus saccadé et faites, ô dieu des nains, que la jouabilité soit bien meilleure! Amen!

6) La suite de Desert Strike est testée dans ce numéro. Il s'agit d'Urban Strike. Le jeu est tout aussi démentiel que



Alexis Coridun



Xavier Coulombeau

Paris proposent des prix record en ce moment!

Bomboy, 3 de largeur, 4 de longueur, 1/2 de hauteur

TRILABOS CHERCHE LES "CROCE"

Cher Bomboy,

Mon nom est Trilabos et je viens de la planète Aquarius, située dans le système solaire LX 312, à quelques centaines d'années-lumière de la Terre. Des questions sans réponses me tourmentaient, quand, un jour, j'ai entendu parler de toi, grand maître des jeux vidéo (mais petit par la taille).

J'espère que tu répondras à mes questions.

- 1) Une console s'use-t-elle? Si oui, en quoi? Si non, pourquoi le prix varie-t-il?
- 2) Un Troll intergalactique préfère-t-il les petits pois ou la laine de verre?
- 3) Lors de mon dernier voyage sur Terre, j'ai entendu dire que la SNIN n'avait plus d'intérêt, à cause de la concurrence des consoles de la nouvelle génération. Est-ce vrai? J'espère que tu me répondras!

Trilabos, l'Aquarien

Trilabos, l'Aquarien du tout, ta lettre est très courte et ce n'est pas la peine de pleurer pour cela: j'adore cela! Ton courrier intergalactique des étoiles me parvient juste à l'instant, espérons que ma réponse t'arrivera dans les années à venir (quand la Megadrive 1024 et la Nintendo 2048 seront sur le marché).

- 1) Oui, d'une certaine manière, les consoles de jeu "s'usent". Mais pas comme les pneus d'une voiture ou comme ma hache à force de cogner les chevilles. Non, ce qui s'use,

au plutôt ce qui perd de sa qualité, ce sont les composants que contient ta console. Comme tu le sais, quand un composant est traversé par un courant électrique, il chauffe par effet Joule (tu verras cela avec ton professeur de physique). Et quand un composant chauffe, ce n'est pas très bon pour lui. Ainsi, il arrive au bout de quelques années de service qu'un composant claque. Ta console est alors bonne pour une séance de réanimation. Cette usure est plus ou moins importante suivant la qualité des composants.

La baisse du prix d'une console est due à deux facteurs. D'une part la concurrence entre constructeurs, qui les oblige à s'aligner sur les prix du marché. D'autre part, quand un constructeur a rentabilisé une console, il peut se permettre de la vendre moins cher. C'est ce qui s'est passé pour la SNIN, la MD, la GB...

2) Un Troll intergalactique, c'est bien connu, se nourrit exclusivement de laine de verre. Son estomac, composé d'aiguilles à tricoter en titane et d'acide fermentescible concentré, lui permet d'engloutir quelque trois cents kilos de laine de verre par jour. Si par malheur tu lui donnais des petits pois, il aurait de graves crises d'estomac et serait constipé durant des semaines. Tu sais, un Troll intergalactique n'est pas de très bonne humeur quand il est constipé. Alors, évite les petits pois, O.K.? 3) Bien malin celui qui peut prévoir le futur! C'est vrai que, avec les nouvelles consoles qui ne vont plus tarder à pointer leur microprocesseur sur le marché, les consoles 16 bits vont en prendre plein les circuits. Cela ne veut en tout cas pas dire que la Super Nintendo ou la Megadrive n'auront plus d'intérêt. Preuve en est: Donkey Kong Country sur SNIN!

Bomboy, Trinabot Troisfoirien

FREDDY SORT SES GRIFFES

Salut ô méga-super-génial Bomboy de la mort qui tue. Je sais que tu es minuscule par la taille, mais grand par la pensée. Passons illico aux questions. 1) Allez-vous donner le résultat de

l'enquête du Consoles+ 34? 2) Quel devrait être le prix de vente d'une Megadrive 32? 3) La MD 32 utilisera-t-elle des CD ou des cartouches? 4) Toujours pour la Megadrive 32, que signifie "compatibilité avec le Mega CD"? Cela signifie-t-il qu'il faudra un Mega CD pour faire fonctionner la MD 32 ou que certains jeux plus puissants que les autres utiliseront en plus les capacités du Mega CD? 5) J'ai une Megadrive et une SNES, et je voudrais un jeu d'aventures. Que choisir: Zelda ou Landstalker? 6) Pourquoi n'es-tu jamais dans le "Trombinoscope"? 7) Wieklen reviendra-t-il un jour? 8) Moi, je m'y perds! Flink sur Megadrive utilise-t-il 256 couleurs ou seulement 32 comme Niico l'a dit dans son "Work in Progress"? 9) Est-il vrai que Wolfenstein 3D sortira sur Megadrive? Quand? S'cuze-moi pour toutes ces questions, je sais que tu aimes les lettres qui sont courtes, mais réponds-moi vite, je t'en supplie. Je ne veux pas mourir idiot.

Freddy, grand par la taille, mais petit par la pensée (à moins que ce ne soit le contraire)

Mon petit Freddy, à moins que ce ne soit le contraire, il est vrai que tu m'as noyé sous les questions. Ta lettre est longue, mais les questions sont toutes courtes, ce qui me plaît aussi. Je vais donc te répondre. Sympa, le nain, non?

1) Nous ne pouvons donner le résultat complet de l'enquête parue dans Consoles+ n° 34. Mais je ne manquerai pas de vous glisser quelques infos dans le prochain courrier. Je peux te dire que les lecteurs de Consoles+ possèdent dans leur grande majorité une Super Nintendo et que la console que vous êtes prêt à acheter en premier est la... Megadrive 32! 2) Le prix de vente d'une Megadrive 32 devrait tourner entre 1 400 francs et 2 000 francs. Il est encore trop tôt pour te fournir un juste prix (émission débile, par ailleurs). 3) et 4) Permettez-moi de regrouper tes deux questions, car elles se rejoignent. Vous êtes nombreux à m'écrire en me posant mille et une questions sur la Megadrive 32. Apparemment, vous n'avez pas

CONSOLES+ Sur le
36 70 04 86
TU COINCES DANS TON JEU PREFERE

TU CHERCHES DES VIES, DES ARMES, DE L'ENERGIE SUPPLEMENTAIRE...

TU VEUX VOLER ET PAS MOYEN DE DECOLLER...

PAS MOYEN D'ALLER PLUS LOIN!

DE LAIDE!

FINIE L'ANGOISSE, TU PEUX NOUS JOINDRE 24H/24, 7 JOURS/7 ET POSER TES QUESTIONS SUR LE 36 70 04 86

LA LIGNE DES TRS LES PLUS INEDITS

CONSOLES +

RUBRIQUE COURRIER

75754 Paris Cedex 15

tous compris ce qu'elle était. Laissez-moi donc vous en parler calmement. Installez-vous confortablement au fond de votre canapé... Voilà, vous êtes prêt? La Megadrive 32 ne peut fonctionner sans une Megadrive. Donc, la première chose qu'il faut posséder pour utiliser la Megadrive 32 est une Megadrive classique (la 1 ou la 2, peu importe). La MD 32 est donc une extension pour la MD, qui s'insère dans le port cartouche comme n'importe quel jeu. Les nouveaux jeux pour la MD 32 viendront s'insérer dans cette extension. Compris? Voilà donc pour la Megadrive 32. Mais ce n'est pas tout: vous n'êtes pas sans ignorer que la Megadrive bénéficie d'un lecteur de disque compact, le Mega CD. Eh bien, si vous possédez une MD avec un Mega CD ET une Megadrive 32, vous pourrez alors utiliser des jeux CD spécialement conçus pour la Megadrive 32 via le Mega CD. En conclusion, il n'y a pas de MD 32 sans MD ni de jeux CD pour la MD 32 sans le Mega CD. Celui qui n'a rien compris, je le tranche en deux, foi de Bomboy!

5) Aïe, aïe, aïe, le choix va être difficile. Si tu as assez d'argent, achète les deux. Mais si ton portemonnaie ne te le permet pas, je te conseille Zelda. Tu en auras pour ton argent, car il est magnifique.

6) Comment veux-tu que je sois dans le "Trombinoscope"? On ne peut photographier un nain de ma taille aux côtés de géants comme Niico, Sam ou Spy! Il faudrait un angle de vue beaucoup trop important pour prendre la photo, et celle-ci serait minuscule. Impossible donc... Mais qui sait, peut-être un jour!

7) Wieklen est en ce moment dans les bras de sa dulcinée. Il coule d'agréables journées dans une grotte chaude et confortable. Il n'est pas près de revenir, le bougre. 8) Fais confiance à Niico! La Megadrive est incapable d'afficher plus de 64 couleurs à l'écran (quand celui-ci est fixe), et 32 quand il y a du mouvement. Les programmeurs de Flink ont su choisir les meilleures couleurs, déclinées dans les meilleures teintes, pour obtenir le résultat que tu connais: un chef-d'œuvre! Il n'y a donc que 32 couleurs dans Flink, qu'on se le dise!

9) Oui, mon p'tit gars, Wolfenstein 3D est prévu sur Megadrive, et ce à la fin de l'année. Si tout va bien, tu pourras y jouer à Noël. J'espère pour toi que tu as conservé les plans publiés dans le booklet du numéro 34 de Consoles+, car ils seront aussi valables pour le jeu sur Megadrive.

Bomboy, grand par la taille de ses chaussures, petit par la taille de ses caleçons

Salut Jaguar Man. Je vois d'après tes questions que tu t'intéresses de près à la Jaguar, tout comme moi! Profites-en pour dévorer, si tu ne l'as pas déjà fait, le reportage sur l'ECTS: tu y trouveras les dernières news sur les futurs jeux d'Atari. Passons rapidement à la première de tes questions.

1) Stop, tu as tout faux, mon coco! Mais tu ne l'as pas fait exprès. Au moment où j'ai reçu ta lettre, le numéro 35 de Consoles+ était terminé. Tu y auras certainement remarqué les trois pages consacrées uniquement à la Jaguar. Crois-moi, on ne l'oublie pas cette console!

2) Je suis vraiment content que tu possèdes une Jaguar. C'est une console que j'aime beaucoup, tout comme Niico d'ailleurs! J'ai toujours fait confiance à Atari. Dès l'instant où il s'est lancé dans la production de consoles de jeu vidéo, avec l'Atari 2600 en 1981 et, par la suite, avec le premier ordinateur 16/32 bits (l'Atari ST) en 1986, j'ai toujours été fidèle à la marque américaine.

Bon, Atari s'est un peu planté avec le Falcon et d'autres consoles de jeu, mais il ne faut pas leur en vouloir. On ne refait pas deux fois les mêmes erreurs... Avec la Jaguar, on peut vraiment faire confiance à ce constructeur, car c'est une superbécane. Cybermorph est, par exemple, un jeu génial quand on prend la peine d'y jouer, Wolfenstein 3D est la meilleure version du marché (toutes consoles et micros confondus). D'autres merveilles sont annoncées, comme Rayman ou Doom.

3) Oui, il y a en ce moment pas moins d'une trentaine de jeux en cours de développement. Certains seront même terminés à l'instant où tu liras ces lignes. Si tout va bien, Bubsy, Kasumi Ninja, Checkered Flag, Club Drive, Battlezone 2000, Alien VS Predator, Iron Soldiers, Rise of the Robot sortiront en France entre novembre 1994 et janvier 1995. ce sont des chefs-d'œuvre de technologie. Normal, 64 bits obligent!

4) Je veux, mon neveu! On a ouvert la console, on a compté les bits un à un, et on en a trouvé 64 (en fait, il y en avait 66, mais il ne faut pas le dire à Sega et Nintendo, O.K.).

5) Pas de problèmes, mon p'tit gars, la Megadrive 32 est compatible à 150% avec une Megadrive 1.

6) Il est hors de question que je passe cette lettre dans Consoles+, que penseraient mes parents, hein?

Bomboy,
le Puceron Man

JAGUAR MAN COMpte

LES BITS

Salut Bomboy, roi des nains!

J'ai quelques questions à te poser.

1) Pourquoi Consoles+ ne diffuse-t-il plus d'infos sur la Jaguar 64 bits d'Atari?

2) Tu l'as deviné, je possède une Jaguar. Que penses-tu, toi Bomboy, de cette bécane?

3) Y a-t-il beaucoup de jeux prévus pour la rentrée?

4) La Jaguar est-elle une vraie 64 bits?

5) Est-ce que la Megadrive 32 est compatible avec la Megadrive 1?

6) Vas-tu passer ma lettre?

Allez, salut, tshaw, good bye.

Le Jaguar Man

Thomas Vialle

Bravo à Renaud Mangeat: il gagne un abonnement! Merci à tous et à toutes pour vos superbes dessins (n'oubliez pas de signer vos œuvres et de donner votre adresse).

Le Monde

Vol à Consoles+: Ze Killer enquête!

A mon retour de l'Eucétéesse, j'avais vraiment eu le temps d'un petit remontant avant d'aller trimer (c'est du boulot de viser la poubelle sans bouger de chaise pour y balancer les daubes: je suis un vrai magicien maintenant).

"Skispasse?"

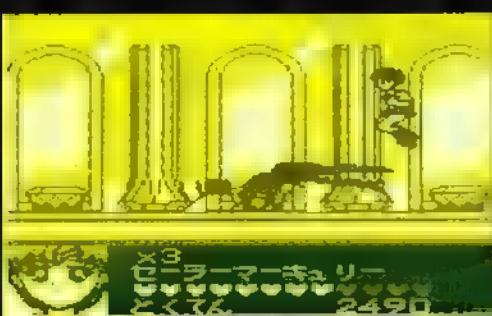
J'ai pas tardé à le savoir: la salle des Zordis avait été visitée dans la nuit: 12 consoles et pas loin de 500 jeux avaient disparu dans la nature! Le mec avait pu se pointer avec un camion pour embarquer tout ça, à la Tapiel! J'ai immédiatement soupçonné Banane Vénale, bien sûr, lui qui avait vendu sa mère plusieurs fois, il en était plus à ça près. Après réflexion, je me suis dit que Spy, avec ses airs de sainte-nitouche, pouvait très bien avoir fait un coup pour payer tous les papillons que les pervenches avaient collés sur son pare-brise - sa 2 CV, ou bien Niiico, qui avait plus en plus mal à entretenir sa troisième maîtresse... Quant à Sam, je le trouvais bizarre depuis quelque temps, lui qui parlait toujours de se faire embaucher chez France Télécom, des fois qu'il ait décidé de se faire la malle, sans oublier de mettre quelques petites choses à l'intérieur... Bien sûr, Je pouvais pas oublier Elvira. Ravagée par le syndrome d'Iznogoud, elle rêvait de devenir la Killeuse à la place du Killer, la bousresse: c'était pour elle l'occasion de me faire accuser! Ou tous ensemble, sous les ordres d'A.H.L.: celui-là a épinglé une vahiné sur fond mer turquoise au-dessus de son bureau, et il en a peut-être eu marre de prendre ses rêves pour des réalités. Comme dirait l'autre, ça vaut quand même mieux que prendre son slip pour une tasse à café.

Puisque Sherlock Holmes est devenu gâteux, que James Bond n'a plus de dents et que Maigret a avalé sa pipe, y'en a qu'un qui pouvait élucider ce mystère: Ze, votre serviteur. Je m'y suis mis immédiatement, direction la salle des Zordis: la première chose qui m'a frappé, c'est qu'il y avait deux écrans allumés, et deux jeux dessus: Shadow, sur 3DO, et Sailor Moon R sur GB. J'ai rapidement compris pourquoi le voleur les avait laissés.

NOM: KILLER
PRENOM: ZE
PROFESSION: détective

SAILOR MOON R GB - IMPORT

J'aime les jeux de baston, les vrais. Même sur Game Boy, avec deux boutons, on peut se débrouiller pour s'étriper dans les règles de l'art, il suffit que les combinaisons adéquates aient été programmées. Ça doit être un oubli: dans Sailor Moon R, vous avez droit à deux possibilités: sauter, cogner. Et réciproquement, pour les plus doués. Avec ça, pas moyen de savoir si vous frappez du poing ou du pied tellement les sprites sont nains. En plus, la décomposition de leurs mouvements est si subtilement étudiée qu'on a du mal à comprendre ce qu'ils font: avance, recul, danse des canards ou rock speedé? Décor de fond: pas l'ombre. Heureusement, la partie aventure sauve l'ensemble. Intervales réguliers, des personnages vous posent des questions. Génial. Il suffit d'apprendre le japonais.



SHADOW 3DO-IMPORT

Sur 3DO, c'est beau, c'est beau... Bon, bien sûr, la technique du film digitalisé, on avait déjà vu dans Way of the Warriors, plutôt mauvais, et d'ailleurs lui-même pompé sur Mortal Kombat II. Oui, c'est vrai, les personnages, de l'homme à l'imper au rasta, sont affreusement ringards et leurs attitudes grotesques. Baston ou papotage dans un salon de thé? Et, pour être franc, j'avoue que la chose est parfaitement injouable. Ça me fait mal aux seins, mais je dois également admettre que l'animation est si mauvaise que c'en est comique: quand un personnage exécute un saut périlleux, pour donner l'impression de vitesse, il n'ont rien trouvé de mieux que de lui coller la face au bas des reins, la tête dans le cul, quoi. Mais c'est beau, c'est beau...



VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SNES Mens. px : 150 F; 18e, Ghost'n : 100 F. SN : SFTR, ibz, px : 250 F. Jonathan ROLLET, Les Terres-Blanches, 84460 Beaumont. Tél. : 98.75.67.49.

Vds ou éch. SF Turbo sur SNH circa SIM City ou Lemmings. Olivier CUENOT, Route de Saussac, 25360 Dijon. Tél. : 81.59.26.75.

Vds SFC + 2 man. + 25 j. (TMNT, Fatal FZ, SOFMANA...), px : 4500 F. Steve WITVROUW, 16, rue Salvador Allende, 95810 Neuilly. Tél. : 28.51.05.29.

Vds ou éch. px SNH : Tiny Toons, Secret of Mana, Viking, Eric DUPREZ, 52, rue des Bois d'Asnières, 78200 Courteville. Tél. : (16-1) 38.72.88.78.

Vds, éch., ach. px SNH, MD. Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 38.50.08.11.

Vds px SNH ibz : Mickey, SF2, Probotector, Alerte... bon prix. Tony DALMOLIN, Le Castelard, 47480 Tournon. Tél. : 53.84.53.93.

Vds TMNT 4 US) sur SNES, px : 180 F. Ludovic LEUGEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.36.34.

Vds 19 px SNES des 130 F. Liste sur demande. Vds px: MD GB NEC etc... Florent VAN DER BORCHT, 6, rue des Salettes, 62240 Flers. Tél. : 20.36.46.23.

Vds px SNH : Skyblazer, Art of Fighting, SF2, MK, Frédéric TRAPE, 6, allée du Bois, 31120 Roquessur-Garonne. Tél. : 62.20.50.63.

Vds px SNH : Astérix un squadron, Alerte, Strider. David CHALLIES, 21, rue Arago, 30160 Alès. Tél. : 68.78.01.10.

Vds px SNH, SFC, SNES dès 130 F (St. Wars; M. Kombat, etc...). Eric DELTEIL, 36, av. du Général de Gaulle, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.49.03.

Vds SNES + 12 px (Mario Kart, Starfox, Secret of Mana), px : 5000 F. Eric POULJOUAN, 31, av. des Ormes, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.09.88.

Vds px SNH de 150 F à 250 F + px GG, px : 60 F. Olivier DAMIENS, 65400 Arcizans-Avant. Tél. : 62.92.32.10 (ap. 17 h).

Vds px SNH + 3 px (Top Gear-Starwing-SF2), px : 950 F. Yann COULIEZ, 16, rue des Hoyers, 78770 Villiers-le-Bâton. Tél. : (16-1) 34.87.40.72.

Vds SNH + Multimap + 3 man. + 4 px. Jim BEAUMARD, 13, rue du Vendangeur, 37150 Bourg. Tél. : 47.30.27.01.

Vds px GG et SNH (Sonic, Mickey, Rambo 1/2, Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 75388 Paris). Tél. : (16-1) 38.79.01.01.

Vds PSG Champ (SNH) + Fatal Fury (SNES), px : 350 F pce. Daniel RENAUD, 51, av. de la Motte Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.63.46.

Vds px SN : Rapback, F1 Extreme Heat, M.A.S. Zoids. Nicolas POTIER, 16, av. du Louvre, 75015 Paris. Tél. : 45.88.44.61.

Vds SNH + SIM CITY, STF II Turbo + 4 px. Nicolas NGUYEN, 41, bd de la Fraternité, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.32.32.

Vds sur SNH : SUPER Alerte, px : 200 F; Goula'n'ghosts, px : 150 F. Olivier REBIBEAU, 128, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.95.68.12.

Vds SNH + 2 man. + 6 px (Mortal K. Thomas PALAIS), 7, lot Domaine des Agnelaines, 34680 Montpellier. Tél. : 67.59.07.56.

Vds px S. Nin : Starwing : 200 F; Zelda 3 : 250 F; Sup. Tennis : 200 F (ibz + note). Christophe COURCIER, 162, rue des Rabots, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.08.08.90.

Vds px SNH (SF2, Biometal, DBZ, MK, Bubey), px : 200 F pce. Olivier COUDERC, 8, rue des Pinssons, 40000 Cahors. Tél. : 65.35.82.07.

Vds nbs px Snes (Skyblazer-Cartonia-Gods-Equinor) 250 F pce. Sébastien BERNIER, 3, rue de la Goliard, 94650 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.86.27.

Vds ou éch. Snin + px. Rabah CHEHMARITI-NAMANI, 11, rue Auguste Renoir, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.37.55.

Vds Snin + 9 px + 2 man. infra rouge px à déb. Florent PELTIER, 16, rue des Sources, 92150 Fontenay. Tél. : 84.23.88.38.

Vds ou éch. 20 px + accessoires Snes. Antoine MAITRE, 12, rue du Chemin Croix, 91340 Mainvilliers. Tél. : (16-1) 84.90.30.68 (ap. 18 h à 20 h 30).

Vds px Snin + 2 man. + AD 29 + 5 px (SF2...) px : 1600 F. Banck SADOURGE, 21, quai André Citroën, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.10.45.

Vds px Snin : B. Toobs (neuf) 300 F, Krusty, SF2, Asterix 150 F. Julian GREFF, 1, rue de la Petite Noë, 78400 Gravigny. Tél. : (16-1) 34.85.74.08.

Vds px Snin + px (Manic Kart, all Stars) px à déb. Sébastien POUCHET, 107, cours Lafayette, 69006 Lyon. Tél. : 72.74.98.80.

Vds sur SNES : Trinit 4 px : 200 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds ou éch. je Snes dès 150 F (M. Kombat ST Fig 2), Icône RODRIGUEZ, 10, rue Fénelon Billot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.28.38.04.

Vds Snin + 3 man. + SF 2 T + Mario Coll. + Sim City px : 1000 F. Grégory GODFROY, La Petite Slovénie, 69340 Slovénie-Hague. Tél. : 33.52.93.41.

Vds 18 px de 100 à 250 F : Alien 3, Shadowrun, Rushed 3, Lemmings. Florent VAN DER BORCHT, 6, rue du Boisquet, 95116 Neuilly. Tél. : 20.35.46.25.

Vds sur SN SIM City 290 F. Desert Strike 199 F, SF2 T, 300 F. Samuel MASDOYE, 1, rue de la Combe Jouy, 62200 Foulain. Tél. : 25.31.13.83.

Vds, éch., ach. px Snin MD (H. Luffy, Soulblazer, YS 4, FF 5 US). Frédéric MENAGER, 42, rue de la Paroisse, 78300 Versailles. Tél. : (16-1) 38.50.08.11.

Vds px Snes : Ultraman Mickey, Mario-Kart Baby : 130 à 280 F. Yves GUENAU, 6, rue Théophile Duchamp, 18000 Bourges. Tél. : 46.70.25.35.

Vds px SN SIM City à 200 F. Desert Strike 199 F, SF2 T, 300 F. Samuel MASDOYE, 1, rue de la Combe Jouy, 62200 Foulain. Tél. : 25.31.13.83.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Louis MARTIN, 1, rue de Randan, 63300 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.83.21.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

Vds px SN SIM City + NHL Hockey 94, px : 1400 F. Ludovic LEGUÉM, 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.31.34.

VENEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI
- NEO GEO - NEC ...

46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
Tél. (1) 43 290 290 +

(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Justice)

- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi ou samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 ■ 87 • Parking : Moubert ou Parcmetre

Espace CD ROM PC & MAC - CDE
PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...

17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél. (1) 46 33 68 68 +

- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi ou samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 83 ■ 87 • Parking : Moubert ou Parcmetre

25, av. de la Division Lederc
N ■ 92160 ANTONY

OUVERT LE
MARDI
10 H à 13 H

à 1500 m de la Croix de Berny
Tél. (1) 46 665 666 +

- Mardi ou samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m RER)

37, Cours Guyenemer
60200 COMPIEGNE

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

42, rue de Paris

78100 ST GERMAIN EN LAYE

Tél. (1) 30 61 47 47 +

- Mardi ou samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- Parking 700 places face au magasin • BIB : 3 / 4
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEufs ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion	
CONSOLE GAME-GEAR	599 F	399 F	
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F	
ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	69 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F

Exemple de prix (jeux d'occasion) (version française) :

COLUMBUS	59 F	BATMAN RETURN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	SONIC 2	139 F
WOLFCHILD	79 F	PREDATOR	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
Exemple de prix (JEUX NEufs) (version française) :					
ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SHINING FORCE	299 F
ASTERIX 2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ITCHY ■ SCRATCHY	299 F	ROAD RASH	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II	neuve	(avec ALEX KIDD)	299 F
--------------------------	-------	------------------	-------

Exemple de prix (jeux d'occasion) (version française) :

GOLDEN AXE	59 F	SONIC	79 F	TELESPIN	139 F
SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F	SONIC 2	99 F
WOLFCHILD	79 F	PREDATOR	99 F	ASTERIX	139 F

Exemple de prix (JEUX NEufs) (version française) :

ALADDIN	299 F	ASTERIX 2	299 F	JUNGLE BOOK	299 F
---------	-------	-----------	-------	-------------	-------

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2	neuve + 1 jeu	695 F	
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu		449 F	
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2		2990 F	
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	MANETTE 6 Boutons	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	SONIC 2	139 F	MORTAL KOMBAT	249 F
STREET OF RAGE	79 F	TELESPIN	139 F	PSG FOOTBALL	249 F
ROBINSON BASKET	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F	STREET FIGHTER 2	249 F
TERMINATOR 2	99 F	HDX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FOOTBALL	314 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER	314 F
KICK OFF	139 F	TEAM USA BASKET	199 F	NBA JAM	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEufs) (version française) :

DRAGON BALL Z	TEL	SHINING FORCE II	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
SHAQ FU	TEL	SONIC & KNUCKLES	449 F	TITI & GROS MINET	469 F
JORDAN ADVENTURE	419 F	STREET OF RAGE III	449 F	DRAGON BALL Z	469 F
DUNE II	449 F	URBAN STRIKE	449 F	MAXIMUM CARNAGE	469 F
FIFA 2	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F	NBA LIVE 95	469 F
LE VILLE DE LA JUNGLE	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F	SUPER STREET FIGHTER II	469 F
NHLPA 95	449 F	MR MUTZ	469 F	FATAL FURY II (US)	549 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F	MANETTE	69 F
-------------------------------	-------	---------	------

Exemple de prix (jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	JAGUAR XJ 220	249 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
AFTER BURNER II	249 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	SYLPHED	279 F
BATMAN RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	THUNDERHAWK	279 F
FINAL FIGHT	249 F	SONIC CD	249 F	NHL HOCKEY 94	299 F

Exemple de prix (JEUX NEufs) (version française) :

FLASHBACK	299 F	FIFA SOCCER	449 F	POWERMONGER	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MICROCOM	399 F	JURASSIC PARK	449 F	NIGHT TRAP [VF]	449 F
DUNE	449 F	MORTAL KOMBAT	449 F		

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •AME-GEAR•MEGADRIVE

•MEGA-CD•GAME-BOY•CD ROM PC
•SUPER-NINTENDO•NEO-GEO•3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous

72 heures pour la province et
échangeons vos jeux sur : •N.E.S•CD 32

•MASTER-SYSTEM•NEC•LYNX

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensables)

(Échange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON CD ROM PC & MAC CDI PHILIPS

+ 1000 JEUX NEufs & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE
PRESQUE TOUS LES TITRES EN
NEUF OU EN OCCASION POUR
TOUDES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU CD ROM NEO GEO 3490 F

(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

SHADOW PILOT	199 F	SUPER SOUDIEN	399 F
MAN 75	199 F	WORLD HERO II	499 F
BLOWING HERO	199 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SOUDIEN 2	499 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO 995 F ARCADE CARD + 1 JEU 500 JEUX DISPONIBLES

HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F

MANETTE 69 F QUINTUPLEUR 79 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (disponible) + 200 JEUX DISPONIBLES NEufs ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :

JOHN MADDEN	199 F	TWISTED	199 F	NIGHT TRAP	279 F
-------------	-------	---------	-------	------------	-------

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux + 200 JEUX DISPONIBLES NEufs ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :

CONSOLE (neuve)	149 F
2 JEUX	5 F

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

Exemple de prix occasion :

CONSOLE (neuve)	149 F
2 JEUX	30 F

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans le poing de votre main !!!

Bon meilleure console d'arcade par les
magazines de jeux vidéo ! Plus de 50 jeux
d'arcade disponibles à la location et à la vente.

1590 F

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version origi-

nal PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F

• RAMICARD à partir de 5 F

• PISTOLET LOCK-ON

• HEROIC COLLECTION (les 10 cartes)

• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z

• Pin's DRAGON BALL Z

(Cartes, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums)

N'hésitez pas à nous les demander ...

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)

TOTAL A PAYER

CONSOLE : 60 F

30 F

EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS
CONSOLES +
 PLUS CE JOYPAD
 (Super Nintendo ou Sega Megadrive)
POUR 288 F SEULEMENT!



CHOISISSEZ VOTRE JOYPAD
 compatible avec la SUPER NINTENDO
 ou compatible avec la SEGA MEGADRIVE

* Le modèle présenté ci-dessus est le PROPAD SUPER NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288 F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : compatible avec la SEGA MEGADRIVE (72) ou compatible avec la SUPER NINTENDO (73)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : Chèque bancaire Chèque postal

Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : Date d'échéance :

Signature :

* Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également acquérir séparément le joypad au prix de 179 F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 12 F le numéro.

CONSOLES + SNC au capital de 10 000 F - RCS PARIS B 388 189 664

E 36

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 36

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

MACHINES :

PC Engine

Megadrive

Sega

NES

Game Boy

Lynx

Divers



* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

NOTATION SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? Dénormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: PARFAIT

DIFFICULTE: MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

CONTINUE: OUI

PRESENTATION

85%

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES

90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION

94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE

96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES

82%

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE

88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE

94%

No probelmo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET

94%

Des heures de bonheur en perspective!
J'achète!

CODE DES PRIX UTILISE DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. —
C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. —
E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. —
G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. —
I : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+. A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT



Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.





SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT, DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.



▲ Sparkster ▶

DISPONIBLE
EN OCTOBRE



SPARKSTER®

▼ Tiny Toon ▶



▲ Sparkster



WILD'N WACKY SPORTS®



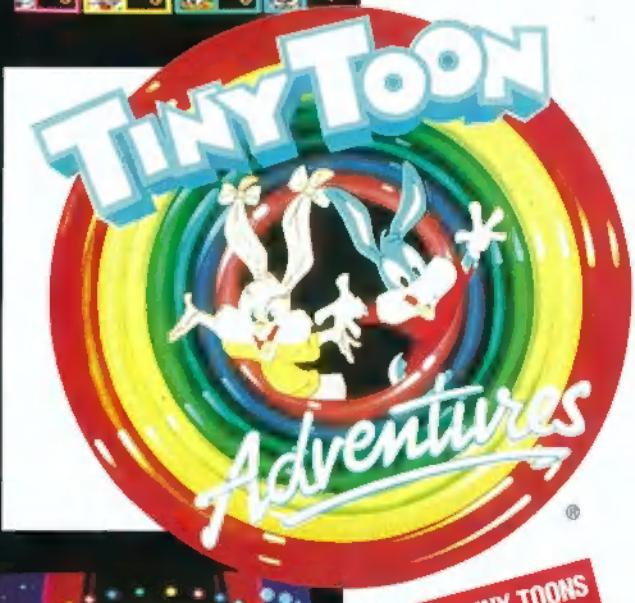
ACME® ALL-STARS

DISPONIBLE
DÈS OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶



▲ Tiny Toon ▶



36 68 11 00 .TINY TOONS
2,19 F LA MINUTE



▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE
DÈS NOVEMBRE



SEGA
Mega Drive

ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. TINY TOON ADVENTURES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd. TM & © 1994.

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

Disney's Aladdin



Accrochez-vous bien à votre tapis volant si vous voulez de l'action et du divertissement! Avec son cimeterre étincelant, Aladin se défend dans les rues d'Agrabah, s'échappe du cachot où l'a emprisonné le sultan, parvient à sortir de l'impressionante grotte des merveilles, s'empare de la lampe merveilleuse et délivre la princesse Jasmine des mains du cruel Jafar!



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Disney
SOFTWARE

Virgin



© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Disney characters, artwork and music © The Walt Disney Company. All Rights Reserved.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo. Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System™.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Latimer Grove, London, W10 5AH

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DESCARDEAU SUR LE 36 68 94 85 (2,19 F PAR MINUTE)